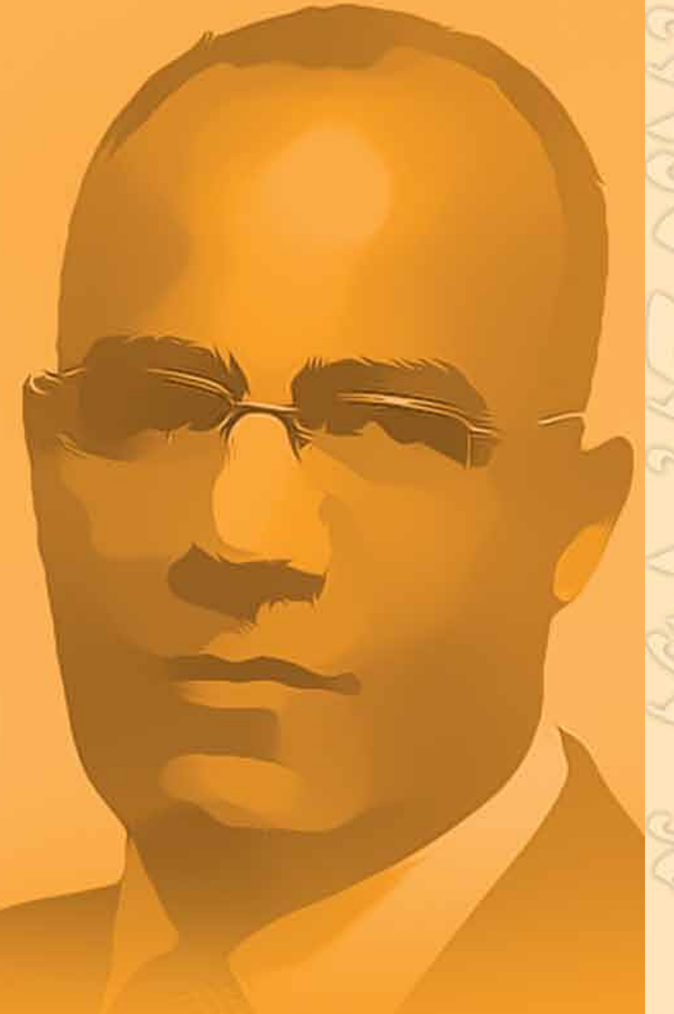


الهيئة العربية للمسرح
Arab Theatre Institute

الدراما الرقمية والعرض الرقمي

تجارب غربية وعربية

تأليف
سباعي السيد

دراسات 40



دراسات 40

الدراما الرقمية والعرض الرقمي

تجارب غربية وعربية

تأليف
سباعي السيد



الكتاب : الدراما الرقمية والعرض الرقمي - تجارب غربية وعربية
تأليف : سباعي السيد - مصر
مقاس : 24x14 سم
عدد الصفحات : 196 صفحة
عدد النسخ : 1000 نسخة

صندوق بريد : 71222 الشارقة
هاتف : +971 6 52 40 800
براق : +971 6 52 40 770
البريد الالكتروني : gsata@eim.ae
الموقع الالكتروني : www.atitheatre.ae
الترقيم الدولي : ISBN 978-9948-419-49-5
سنة الطبع : ١٤٣٩ هـ / ٢٠١٨ م
إذن طباعة المجلس الوطني للإعلام - أبو ظبي - الإمارات العربية المتحدة
رقم : ٢٠٠٥٧٤٨
التاريخ : ٢٤ / ٥ / ٢٠١٧
الطبعة الأولى : ١٤٣٩ هـ / ٢٠١٨ م / الشارقة (إ.ع.م.)
الإخراج الفني : ماجد حبيب



سباعي السيد

الدراما الرقميـــة والعـرض الرقمي

تجارب غربية وعربية



تقدير وإهداء

يطيب لي في مستهل هذا البحث أن أتقدم بالشكر والتقدير إليكل من كان عوناً لي على اتمام هذا الكتاب، الذي هو في الأصل رسالة ماجستير تقدمت بها إلى المعهد العالي للفنون المسرحية بالقاهرة في يناير 2016، وأخص بالشكر والتقدير كل من الأستاذ الدكتور حسن عطية الذي قام بالإشراف على هذا البحث، والأستاذ الدكتور مصطفى يوسف الذي أهداني عدداً من الملاحظات القيمة على مسودة البحث. كما أتوجه بالشكر والتقدير إلى الدكتور عصام أبو العلا الذي شجعني كثيراً على انجازه.

ولا يفوتني أن أتوجه بالشكر إلى الصديقين الدكتور خالد أمين والدكتور حازم عزمي على ما قدماه للباحث من مراجع هامة كان لها بالغ الأثر في استكمال هذا البحث.

إلى هؤلاء جميعاً أتوجه بالشكر والتقدير.

وأهدي الكتاب إلى زوجتي تقديراً وعرفاناً.

سباعي السيد

فبراير 2017





المقدمة



تمثل العلاقة بين فن المسرح والتكنولوجيا الرقمية مسألة إشكالية تزداد تعقيداً مع تطور هذه التكنولوجيا من ناحية، وتغلغلها في الحياة الاجتماعية والسياسية من ناحية أخرى. فالمسرح بوصفه فناً يعتمد على الحضور المكاني والزماني لمؤدين يلعبون أمام عدد محدود من المتفرجين في ذلك الفضاء المحدود المسمى مسرحاً – يتناقض مع طبيعة تقنية المعلومات والاتصالات، والوسائط الرقمية Digital Media التي تخاطب الملايين من الجماهير في الوقت نفسه، دونما اعتبار للجغرافيا أو اختلاف المنطقة الزمنية.

ويواجه المسرح، ذلك الفن الذي يعتمد على جسد الممثل الحي الماثل أمام أعين المتفرجين- وبتعبير شكسبير يمثل العالم - منافسة حقيقية من الوسائط الرقمية الذكية مثل التلفزيون الذكي والهواتف الذكية و والأجهزة الكفية واللوحية، التي تقدم سيلاً لا ينقطع من الترفيه والتسلية ، ووسيلة من وسائل التعبير عن الرأي ، وساحة عملاقة للتعبير الفني من خلال كاميرا الهاتف المحمول، تنقل شتى أنماط الترفيه إلى المتلقي في أي مكان وزمن يختاره هو.

كيف إذا للمسرح أن يستفيد من التقنية الرقمية وأن يوظفها في العرض المسرحي، دون أن يفقد جوهره وطبيعته الحيوية؟ هذه الطبيعة الزائلة العصية على التدوين،والتي تميزه عن أشكال الفنون الأخرى.

سوف نفترض بداية أن أثرالتقنية الرقمية لا يقتصر فقط على مستوى الاتصالات والمعلومات، وإنما يتجاوزه إلى الإبداع الفني بشكل عام والإبداع المسرحي بنوع خاص، وأن التطور التكنولوجي الهائل الذي يحيط بنا، والذي طال كل جوانب الحياة اليومية للبشر، وتمخض عنه العديد من النتاجات والابتكارات التكنولوجية-يؤثر تأثيراً واضحاً في عمليتي الإنتاج والتلقي في المسرح.

كما نفترض أن التقنية الرقمية لم يكن لها تأثير كبير على إبداعات المسرحيين العرب، وأن التجارب القليلة في هذا المجال تمت في ظروف خاصة، وشروط بعينها. وسنحاول أن نتعرف على أسباب إحجام صانعي العرض عن الاستفادة من هذه التقنية، وتوظيفها في أعمالهم، أو تجاهلهم لها.





سوف يختبر هذا الكتاب هذه الفرضيات للتعرف على أثر انتشار التقنية الرقمية على عمليتي الإنتاج والتلقي المسرحيتين، في المسرح الغربي بشكل أساسي. كما سنحاول استكشاف عدد من التجارب المسرحية الرقمية في العالم العربي، في لبنان والمغرب ومسرح المهجر، من خلال أعمال المسرحيين ربيع مروة وحازم كمال الدين ويوسف الريحاني على الترتيب.

وآمل أن يلقي هذا الكتاب الضوء على الأشكال الجديدة من العرض المسرحي والتي تستخدم التقنية الرقمية استخداماً كثيفاً ومتصلاً بموضوع العرض، وعلى التفاعل بين المسرح وفنون الأداء الأخرى، من ناحية، وعلى علاقة التقنية الرقمية بجمهور المسرح المعاصر، وكيف يمكن للتقنية الرقمية بشكل عام أن تنتج نموذجاً مغايراً و أكثر ملاءمة وقبولاً للمتفرج العربي المعاصر الذي أحاط به، أو فلنقل داهمه، العديد من المتغيرات السياسية والاجتماعية والتي جعلته أكثر إقبالاً على المشاركة والتفاعل.

ولعل أهم الكتب التي صدرت باللغة العربية في هذا الموضوع كتاب (المسرح والعالم الرقمي) الذي نشر عام 2007، ضمن إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي في دورته التاسعة عشرة من تأليف الباحث الإيطالي أنطونيو بيتزو ، وهو كتاب يبحث في تأثيرات التقنية الرقمية على المسرح الغربي عموماً و الإيطالي بنوع خاص، منطلقاً من انتشار الإنترنت والعلاقة المتداخلة بين العرض المسرحي والأجهزة الجديدة للتكنولوجيا الرقمية. ويليه كتاب جريج جايسكام الصادر في عام 2010 عن الهيئة المصرية العامة للكتاب بعنوان (الفيديو والسينما على خشبة المسرح) وترجمه د. محمود كامل.

ويشير الدكتور فوزي فهمي (2007) في الكلمة الاستهلالية لكتاب(المسرح والعالم الرقمي) إلى عبارة للكاتب المسرحي الألماني تانكريد دورست، التي أكد فيها أن المسرح فن غير صافٍ، وأن المسرح لا يتوانى عن تسخير كل ما يجده في طريقه إلى مصالحه الخاصة، ويظل أبداً قادراً على تطوير قوانينه، وهو حتماً غير محصن ضد



مستجدات عصره، وإنه يستمد خيالاته من وسائل إعلام أخرى.[1]
كما أوضح د. فهمي أن المهرجان كان حريصاً على أن يطرح في دورته التاسعة عشرة وفي ندوته الرئيسية قضية التجريب المسرحي والتكنولوجيا، لاستجلاء الإمكانات الثقافية التي تسعى إلى فتح آفاق التحرير من القيود الثابتة باستخدام مستجدات التكنولوجيا، ويفحص أيضاً تلك التوجهات المضادة لاستخدام التكنولوجيا في التجريب المسرحي تأليفاً وإخراجاً بمنظور نقدي لإبداعاتها.
وقبل هذا التاريخ، أشار الباحث سعيد يقطين (2004) إلى الموضوع نفسه في كتابه (من النص إلى النص المترابط ،مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي) حيث يقول فيه : "لقد دخلت الدراسات الأدبية مرحلة جديدة من البحث وتولدت مصطلحات ومفاهيم جديدة ،لكننا لا نزال بمنأى عن التفاعل معها ،أو استيعاب الخلفيات التي تحددها . ظهرت مفاهيم تتصل بالنص المترابط، والتفاعلية، والفضاء الشبكي، والواقع الافتراضي ،والأدب التفاعلي ،ونحن لا نزال أسرى مفاهيم تتصل بالنص الشفوي أو الكتابي ،ولم نرق بعد إلى مستوى التعامل مع النص الإلكتروني".
كما تناول الدكتور محمد حسين حبيب المسرح الرقمي في مقالة له بعنوان "نظرية المسرح الرقمي" (2004) التي نشرت في موقع اتحاد كتاب الإنترنت العرب، حيث قال فيها إنه قد بدأت المحاولات فعلاً في كتابة ما يعرف باسم المسرحية التفاعلية. وإن هذا النوع من المسرحيات متوافر حالياًعلى شبكة المعلومات ،ويعد (تشارلز ديمر) رائد المسرح التفاعلي حيث ألف عام 1985م أول مسرحية تفاعلية كما أسس مدرسة لتعليم كتابة سيناريو المسرح التفاعلي في موقعه الخاص على الإنترنت عبر تقديمه دورات تعليمية متعددة.
ومن هنا تكتسب إشكالية البحث أهميتها، حيث لم تلق هذه الإشكالية التي تتمثل في تأثير التكنولوجيا الرقمية في العرض المسرحي إنتاجاً وتلقياً - اهتماماً بحثياً عربياً كبيراً ، ولهذا أسبابه

1- أنطونيو بيتزو، المسرح والعالم الرقمي، إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، القاهرة، 2007، ص 10





التي سنوضحها في موضع تال.ولقد بدأ الاهتمام بها من باب الدراسات الأدبية للنص المترابط Hypertext ، ووقع كثير من تلك الدراسات في فخ الخلط بين الأشكال المسرحية المختلفة مثل المسرح التفاعلي Interactive Theatre بشكله التقليدي، وبين التفاعلية الرقمية المتولدة عن استخدام الروابط والبنية الخطية في النص المسرحي والعرض المسرحي المترابط بشكل خاص، كما طرحه تشارلز ديمر. كما أنها لم تتناول بوضوح الآثار المترتبة على تبني التكنولوجيا الرقمية وتوظيفها في العرض المسرحي، والإشكاليات المترتبة على هدم الوحدات المسرحية التقليدية، والمفهوم التقليدي للجسد والزمن والمكان، إلا في مرحلة متقدمة نسبياً.

ويقوم منهج البحث الذي اتبعته في هذا الكتاب، على البحث التاريخي في علاقة المجتمع البشري بالتكنولوجيا والثورة التكنولوجية في القرن العشرين، والربط بين الفنون الرقمية وبين الأطروحات الفلسفية عند فوكو وبودريار وغيرهما من فلاسفة ما بعد الحداثة. من خلال قراءة للإبداع المسرحي الرقمي الذي بدأ بالدراما الرقمية عند تشارلز ديمر Dimer وانتهاء بأحدث التجارب في العرض الرقمي واستخدام مسرح الإنترنت . أما مجال البحث،فيمتد تاريخياً في العقد الأخير من القرن العشرين في المسرحين الغربي والعربي.







الفصل الأول

الثقافة الرقمية



ينصب اهتمام هذا الكتاب على التطور التكنولوجي الهائل الذي يحيط بنا، وتأثيراته على عمليتي الإنتاج والتلقي في المسرح على وجه التحديد. ذلك التطور التكنولوجي الذي طال كل جوانب الحياة اليومية الإنسانية، وتمخض عنه العديد من النتاجات والابتكارات التكنولوجية، من أهمها: ابتكار الحاسب الشخصي وغيره من أشكال الحاسب، ثم انتشار وسائل الاتصال الحديثة مثل شبكة المعلومات العالمية الإنترنت وتطورها إلى ما يعرف بالجيل الثاني من الويب web 2، والهاتف المحمول. وثالثاً: القنوات الفضائية التي تبث إرسالها عبر الأقمار الاصطناعية عبر القارات المختلفة.

وقد أفضت هذه الابتكارات التكنولوجية وغيرها إلى ما سمي بثورة المعلومات، التي كان لها - بدورها- عدة نتائج أخرى هامة تتصل بالأثر النفسي والاجتماعي لهذه المنتجات التكنولوجية على التواصل الإنساني، وتأثيرها على وعي الإنسان بالعالم.

ونحن نفترض أن الثقافة الرقمية التي نعيش فيها لها تأثيرها على عملية الإبداع الفني، وبالمثل فإن لها تأثيرها على استراتيجيات تلقي الإنسان للفنون، وفهمه وتمثله لها. ولذلك من المفيد بداية أن ندرس تاريخ التطور التكنولوجي، في محاولة لفهم ماهيته وآثاره الاجتماعية والاقتصادية والسياسية.

التكنولوجيا والثقافة

يبدو ضرورياً أن نبدأ هذا الكتاب بدراسة لنشأة مفهوم الثقافة الرقمية، والعلاقة بينها وبين تطور التكنولوجيا، لأن الثقافة الرقمية هي مرحلة متقدمة في تاريخ التكنولوجيا، كما يتعين علينا أن نعرِّف عدداً من المفاهيم التي سنستخدمها في الفصول التالية.

لقد شهد العالم خلال تاريخه الطويل العديد من التطورات التكنولوجية المتتابعة والمتلاحقة، حتى ليبدو أن تاريخ العالم نفسه ما هو إلا سلسلة متصلة من حلقات التطور المعرفي والتكنولوجي، تفضي كل حلقة منها إلى أخرى، حتى بلغ هذا التطور أوجه في الثورة الصناعية، ثم ثورة المعلومات والاتصالات التي تعيشها البشرية الآن.





ويؤكد د. فرانك كيلش هذه المقولة حيث يقول: "إن الزمن يسير على إيقاع ثابت لا يتغير.. فمنذ أول حجر ناري حتى الكمبيوترات المصغرة في يومنا هذا، ونحن لا نزال على الحافَة الماضية للتقدم التكنولوجي. وقد لعبت الأدوات دوراً مهما في تحديد ملامح الجنس البشري. فكانت خصائص كل عصر تصوغها الأدوات التي ظهرت في زمانه." ويضيف: "وقد تم تدوين تاريخ العقد الأخير من التاريخ على الكمبيوتر، أما العقد القادم فسيشكله الكمبيوتر كلية، وكلما تضاربت تكنولوجيات المعلومات والوسائط الإعلامية والاتصالات، أدركنا أن عالمنا تعاد صياغته من جديد. إن تلك القوى ستعمل بجهد لا يكل على دفع عجلة الاقتصاد والمجتمع وحياتنا الخاصة نحو العصر القادم: عصر الإنفوميديا Infomedia "[2]

ويتفق عدد آخر من المفكرين مع وجهة النظر هذه، مؤكدين على دور التكنولوجيا في صياغة وعي الإنسان بالعالم، وإعادة تعريف المفاهيم والحقائق البديهية. فعلى سبيل المثال يقول كورت ماريك: "إننا في القرن العشرين نشهد نهاية عصر في تاريخ الإنسانية امتد خمسة آلاف سنة .. إننا نفتح عيوننا، تماماً كما فتح إنسان ما قبل التاريخ عينيه من قبل على عالم جديد تماماً." أما العالم الفيزيائي الشهير روبرت أوبنهايمر (1904-1967) فيؤكد أن "عالمنا اليوم عالم جديد وقد تغيرت فيه مفاهيم عديدة مثل وحدة المعرفة وطبيعة المجتمعات الإنسانية ونظام المجتمع ونظم الأفكار، لا بل إن مفهوم المجتمع نفسه، والثقافة قد تغير، ولن يعود أي من المفاهيم إلى ما كان عليه في الماضي."[3]

بينما يؤكد المفكر ألفن توفلر Tofflerعلى أن هذا التطور يعمل على إعادة صياغة إحساس الإنسان، وتشكيل مفاهيمه عن الزمن والجمال والعلاقات الاجتماعية. فيقول: "إننا نعيش اليوم في النصف الثاني من تاريخ الإنسانية، ولا يوازي ذلك إلا انتقال الإنسان من حالة البربرية إلى حالة الحضارة. وفي هذا القرن نجد أن الحالة العامة

2- د. فرانك كيلش – ثورة الإنفوميديا- الوسائط المعلوماتية كيف تغير عالمنا وحياتك – ترجمة حسام الدين زكريا- عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب -الكويت- يناير 2000

3- زهير الكرمي ، العلم ومشكلات الإنسان المعاصر عالم المعرفة ،المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب الكويت مايو1978 ، ص 238



للحياة وسرعة التحرك فيها وحتى حس الإنسان بهذه الحياة من زاوية مفاهيمه عن الزمن والجمال والفضاء والعلاقات الاجتماعية تتعرض لهزات عنيفة."[4]

ويرى بوكانان أن دراسة التكنولوجيا ليست دراسة للابتكارات والمخترعات التكنولوجية فحسب، وإنما ينبغي دراستها في سياقها الاجتماعي والثقافي يقول بوكانان: " إن التكنولوجيا دراسة إنسانية ودراسة اجتماعية وذلك لأنها تعالج أشكالا وصوراً مميزة للسلوك البشري في المجتمع ." [5]

لقد ذهب عدد من المفكرين والمشتغلين بالعلوم الاجتماعية وتطبيقاتها إلى حد رأوا فيه أن الثورة الصناعية ذاتها، التي على أساسها تكونت المجتمعات الصناعية المتقدمة في الغرب وقطاعات من الشرق معاً قد أدت دورها بعد أن حلت تطبيقات الكهرباء ثم الإلكترونيات، جنباً إلى جنب مع الطاقة الذرية محل الطاقة البخارية وتطبيقاتها الميكانيكية المحدودة التي ميزت النصف الثاني من القرن التاسع عشر والنصف الأول من القرن العشرين، وفي رأي هؤلاء أن الفارق الأساسي يكمن في القدرة على التحكم عن بعد بواسطة التطبيقات الإلكترونية والحاسب الإلكتروني (الكمبيوتر) في عمليات الإنتاج من بدايتها إلى نهايتها بحيث تتضاءل أهمية العنصر البشري الكمي، أي العمال الصناعيين. وأضافوا أن هذه العوامل نفسها تمكن القيادات الاقتصادية والعملية من النفاذ إلى مجالات لم تكن معروفة من قبل أو لم يقدر لها أن تصبح في متناول البشر، مثل أعماق البحار والفضاء والتطبيقات الإنتاجية للطاقة الذرية.. إلخ.[6]

ويشير بوكانان (2000) إلى أن التكنولوجيا لعبت دوراً شديد الأهمية في حياة المجتمع البشري، وكان لها نتائجها الحاسمة على ظواهر مثل الانفجار السكاني مثلاً، أو تطوير المدن واكتظاظها بالسكان،

4 زهير الكرمي – مرجع سابق، ص 238

5 بوكانان، آر إيه ، الآلة قوة وسلطة: التكنولوجيا والإنسان منذ القرن 17 حتى الوقت الحاضر، ترجمة د. شوقي جلال، عالم المعرفة، إصدارات المجلس الوطني والفنون والآداب، الكويت، 2000،

6 د. أنور عبد الملك – تغيير العالم - عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب -الكويت- أغسطس 1985 ،ص 37بوكانان، آر إيه ، مرجع سابق، ص 228





"ونتيجة للتكنولوجيا أصبحت حياة المدينة قسمة مهيمنة ومميزة للمجتمع الحديث وتكشف بذلك عن علاقة وثيقة بين التكنولوجيا والناس، وتتجلى هذه العلاقة ذاتها داخل البيوت حيث يعيش الناس، ويكفي أن نلقي نظرة على تنظيم البيت وتجهيزاته حتى نرى هذا واضحاً، ونرى البيت مجهزاً بالكثير من التقنيات المتاحة ... وإذا نظرنا إلى هذا التحول الذي طرأ على البيئة المنزلية على مدى القرن الأخير نجده من أكثر التغيرات عمقاً والذي نسجته التكنولوجيا الحديثة."[7]

ويفترض بوكانان أنه بما أن الابتكار لا ينشأ في فراغ فإن هنالك عوامل تحكم عملية الابتكار التكنولوجي ، يسميها هو شروطاً اجتماعية: هناك شروط اجتماعية للتطور التكنولوجي تشتمل على عوامل الإنتاج الاقتصادية: رأس المال الملائم والموارد الكافية من المواد الخام والحد الأدنى الضروري من مهارات القوى العاملة. ولكنها تشتمل أيضاً على عنصر الإبداع البشري المنتج للأفكار علاوة على -وهو الأهم قاطبة- الاستعداد الجمعي لقبول وتجربة أفكار جديدة إذا ما أتيح لها أن تظهر. وتتألف هذه الحساسية تجاه الابتكار من عوامل كثيرة اجتماعية وسياسية وثقافية تدعمها تقاليد ويغذيها ويرعاها التعليم والتدريب. .. إن أي تطور تكنولوجي هو جزء من تلك التوليفة أو الحزمة الاجتماعية المتميزة" [8]

ويرى بوكانان أن عملية الابتكار وليدة إبداع فردي، وليست مرتبطة بفرق أو مجموعات البحث، يقول: " إن التكنولوجيا كونها نتاج لمجتمعات، فإنها تتفاعل مع هذه المجتمعات والشروط الاجتماعية التي أنتجتها بالضرورة. التكنولوجيا مرهونة بالابتكار الذي هو وليد العقول المبدعة للأفراد، وهو مرتبط بإبداعات الأفراد أكثر مما هو مرتبط بفرق البحث.

ومن هنا، ومن الناحية التاريخية كانت بعض البيئات أكثر ملاءمة من غيرها للابتكار فقد "كانت الحضارة الصينية في ظل سيطرة كبار موظفي الدولة البيروقراطيين أقل قبولاً للابتكارات مما كانت عليه في عصور أسبق. إن توافر قدر من الاستعداد لإجراء التجربة يمثل

7 بوكانان، آر إيه ، مرجع سابق، ص 228

8 المرجع نفسه، ص 215



شرطاً جوهرياً مسبقاً للتطور التكنولوجي. " [9]
ويناقش الناقد ريموند وليامز إشكالية التكنولوجيا والثقافة في كتابه "طرائق الحداثة" حيث يرى أن هناك مقاومة للتكنولوجيا في المجال الثقافي لا يتبناها المحافظون فقط، وإنما الراديكاليون أيضاً:
"إن هناك وضعاً فعالا يَشمل ليس فقط المحافظين ثقافياً بل كثيرين ممن يبدو أنهم راديكاليون يوافقون على أن التقنيات الجديدة مصدر تهديد أساسي. المحافظون ثقافياً يقولون في لغتهم الخاصة .. إن كابلات التلفزيون هي آخر مرة يُفتح فيها صندوق باندورا، أو إن الإذاعة عبر الأقمار ستعتلي ذروة برج بابل أما بالنسبة للكمبيوتر فمنذ تلك العاصفة الصغيرة من الجدل حول ما إذا كان بوسعه كتابة الشعر أم لا، فإن معظم المثقفين ذوي الثقافة القديمة، وتحت غطاء من مختلف المواقف السياسية، قرروا أن من الأفضل لهم أن يتجاهلوه.[10]
ويؤكد وليامز أن العلاقة بين التكنولوجيا والثقافة ليست بالضرورة علاقة طردية، "فالتكنولوجيا المتقدمة يمكن أن توزع ثقافة متدنية لا مشكلة. لكن الثقافة المتقدمة يمكنها الاستمرار على مستوى متدن من التكنولوجيا، ذلك أن معظمها قد أنتج على هذا المستوى.[11]
وبطبيعة الحال، ليس المجال هنا لاستعراض كل تاريخ التكنولوجيا وعلاقتها بالمجال الثقافي، وإنما سيكون من المفيد أن نتوقف عند بعض المحطات الرئيسية في هذا التاريخ الطويل لكي نتوصل إلى تعريف واضح لتقنية الاتصالات والمعلومات والثقافة الرقمية.
تورد موسوعة ويكيبيديا مادة جيدة تخص الصلة بين الثورة التكنولوجية و الثورة الصناعية حيث تؤكد أن المدخل لقراءة التكنولوجيا ودورها في العالم المتقدم هو الثورة الصناعية التي انطلقت من بريطانيا منذ منتصف القرن الثامن عشر، مما أدى إلى تحسن المستوى المعيشي لسكان الريف، فتزايد إقبالهم على

9 المرجع نفسه، ص215

10 رايموند وليامز - طرائق الحداثة – ضد المتوائمين الجدد - ترجمة فاروق عبد القادر، سلسلة عالم المعرفة، الكويت، العدد 246 يونيو 1999، ص ص 163 - 164

11 وليامز، المرجع نفسه، ص 163





استعمال المعدات الزراعية المتطورة واعتماد جانب من مدخراتهم في تطوير المشاريع الصناعية . كما أدت الثورة الزراعية وإدخال الآلات وطرق الزراعة الحديثة إلى سيطرة الملكيات الكبيرة والاستغناء عن نسبة كبيرة من العمال الزراعيين فتوفرت بذلك أيد عاملة رخيصة وكثيرة العدد للمصانع .

وكان للثورة الصناعية عدة نتائج على المستويين الثقافي والسياسي. فقد أدت الثورة الصناعية إلى تطبيق المبادئ الدستورية التي منحت للعمال والنساء حق الانتخاب، وبروز أحزاب سياسية تدافع عن مصالح العمال وتشارك في الحياة السياسية، واحتدام التنافس بين الدول الصناعية للسيطرة على مصادر المواد الخام والأسواق الخارجية مما نجم عنه تفاقم الاستعمار وانقسام العالم إلى جزأين: جزء مهيمن تمثله البلدان الصناعية وجزء مستغَل تمثله بلدان أفريقيا وآسيا وأمريكا الجنوبية.

أما بالنسبة إلى الجانب الثقافي فقد واكب الثورة الصناعية حراك ثقافي كبير كان من ثماره الإيمان بقدرة العقل البشري وبأهمية العلم والتقدم. وقد نشطت الحياة الثقافية عبر مراكزها التي انتشرت في كل مكان من أوروبا . وأثرت المدينة على حياة الفرد الذي أخذ ينهل مما توفر له من أسباب التعلم والثقافة . فأسهم ذلك في رفع مستوى الوعي.

ولم تقتصر الثورة الصناعية على أوروبا بل تعدتها إلى دول أخرى من العالم كالولايات المتحدة الأمريكية التي استفادت من المنجزات الأوروبية لتطوير اقتصادها واستغلال مواردها حتى تمكنت من السيطرة على القارة الأمريكية بعد أن تقلص الدور الأوروبي فيها. كما تمكنت اليابان من استيعاب منجزات الغرب العلمية محققة بذلك ثورتهاالصناعية .

بعض الابتكارات التكنولوجية

في عام 1837 قام صامويل مورس باختراع جهاز يستطيع أن يحول الضغطات التي يحدثها إصبع اليد إلى نبضات كهربائية يمكن نقلها عبر مسافات بعيدة. وفي عام 1844 استخدم التلغراف



لنقل البيانات عبر خط برقي تجريبي بين العاصمة واشنطن و بالتيمور، ماريلاند، و بعد عشرين سنة تم مدَ خط للبرق عبر المحيط الأطلنطي. هذا الاختراع مهد الطريق لعدد من الاختراعات الأخرى مثل الآلة الكاتبة، والآلة الحاسبة الميكانيكية، و في النهاية تم اختراع الهاتف في العام 1876.

هذه القدرة على توزيع كميات ضخمة من المواد المطبوعة - صنعت وسائل أفضل لتداول المعلومات، هذه الوسائل بدورها غيرت السلوك الاجتماعي والاقتصادي. فقد أصبحت الهواتف والأوراق جزءاً من البنية الأساسية لنمو أسواق البورصة، كما أثرت هذه الوسائل على كمية المعلومات التي تتبادلها الجامعات والمؤسسات مما ساعد على ابتكار أجهزة وتقنيات جيدة لنقل المعلومات. القدرة على التسجيل وفرت أيضاً وسائل جديدة لنشر وتوزيع المعلومات.

وعلى الرغم من صورتها البدائية فقد أسهمت تقنيات المعلومات في القرن التاسع عشر في نشر المعلومات بصورة أسرع وعلى نطاق أوسع من أي وقت مضى، ومع ظهور تكنولوجيا الإرسال اللاسلكي، ظهر نوع جيد من مجالات تطبيق المعرفة التقنية ألا وهو الإذاعة بالمذياع. وأعقبه ظهور التلفزيون الذي سمح بنقل الأصوات و الصور المتحركة.

وفي بداية عهد التلفزيون استخدمه الناس للحصول على الأخبار والمعلومات من مناطق أخرى من العالم، لكنه أصبح أيضاً وسيلة مهمة للترفيه وللتعلم. وتطور التلفزيون بظهور صناعة الكابل الذي ينقل القنوات المتلفزة، وصناعة البث المتلفز التي سمحت بنقل عدد أكبر من القنوات المتلفزة إلى المنازل. مع تطورات تقنية لاحقة، قدمت محطات التلفزيون المشفرة، والقنوات الفضائية كميات متزايدة من المحتوى المعرفي والترفيهي.

الحاسب الشخصي:

كانت الحاسبات في البداية كبيرة الحجم ومكلفة ومتاحة فقط في الجامعات والمؤسسات الكبرى. ومن هنا كانت معظم الاكتشافات في تقنية المعلومات قبل التسعينيات يقوم بها باحثون لديهم





إمكانية الوصول لمعدات تقنية عالية الكلفة.

ولم تظهر الحاسبات بحجمها المعروف الآن إلا في الثمانينيات من القرن الماضي.ويعرف الحاسب الشخصي بأنه حاسب صغير يستخدمه شخص واحد. هذا الحاسب مناسب لتنفيذ مهام شخصية كالتعامل مع الكلمات و البرمجة و تشغيل الألعاب، و يتميز الحاسب الشخصي بكلفة بسيطة و سهولة في الاستخدام. ومن المهم أن يكون مستخدم الحاسب الشخصي على دراية ببيئة التشغيل وبرامج التطبيقات، ولكن ليس مهماً أن يكون المستخدم على دراية بالبرمجة أو تكون له القدرة على كتابة برامج للحاسوب.

عبارة الحاسب الشخصي pc طرحتها أولاً شركة أبل Apple، و بعد أن قدمت شركات أخرى نماذجها الخاصة لحاسباتها الشخصية، قدمت شركة IBM حاسوبها الشخصي الذي وزعته في سوق الولايات المتحدة عام 1981م، ثم وزعته في أوروبا في العامين 1982م و 1983م، هذا الحاسب وضع الأسس التي تطورت بها البرامج، الأمر الذي سمح لأول مرة في التاريخ أن تتصل الحاسبات التي يملكها أناس من حول العالم لأنهم يملكون أنظمة تشغيل متشابهة.

شبكة الإنترنت :

أما الإنترنت فقد نشأت عن شبكة أربانت Arabanet التي قامت بتأسيسها في أواخر الستينيات من القرن الماضي هيئة الأبحاث العسكرية المتقدمة الأمريكية DARPA، بهدف ربط مواقعها العسكرية بشبكة اتصالات قوية غير مركزية تستطيع مقاومة الأخطاء في النظام.

وفي إطار الشبكة الدولية، ظهرت تطبيقات الشبكة العنكبوتية العالمية World Wide Web المختلفة التي سهلت استخدام الإنترنت في المجالات المدنية والاجتماعية مثل البريد الإلكتروني ونظم نقل الملفاتFTP، ومواقع الإنترنت ، وغيرها من تطبيقات الإنترنت المختلفة.

وقد تزايد مستخدمو الإنترنت بسرعة هائلة، وشجعت الثورة



الرقمية التي أدت إلى انهيار أسعار الكمبيوتر الشخصي على هذه الطفرة، فأحدث الإحصاءات تشير إلى أنه في عام 2000 وصل عدد مستخدمي الإنترنت في العالم إلى ما يقارب 360 مليوناً، أما الإحصاءات الحالية (أغسطس 2009) فتشير إلى مليار ونصف مستخدم على مستوى العالم منهم 45 مليوناً في الشرق الأوسط بنسبة تبلغ 23 بالمائة من عدد سكانه.

وفي مصر قدمت خدمة الإنترنت لأول مرة في أكتوبر 1993 من خلال شبكة الجامعات المصرية وشبكة مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار التابع لمجلس الوزراء المصري، وتزايدت أعداد مستخدمي الإنترنت في مصر لتصل إلى14.5 مليون مستخدم حتى نوفمبر 2009 مقارنة بنحو 300 ألف مستخدم عام 1999 [12]

تقنية المعلومات:

تعرف تقنية المعلومات، أوعلى وجه التحديد تقنية المعلومات والاتصالات Information & Communication Technology ICT بأنها استخدام التقنية لتعزيز سرعة وفاعلية نقل المعلومات. وهي نتيجة لاندماج التطورات العلمية مع بعضها بعضاً لخلق تقنية المعلومات وذلك بعد ظهور تقنيات التسجيل و الإرسال و الحاسبات الأولية – التي ظهرت في بداية عصر الحاسب.

عصر المعلومات: " هو اسم يطلق على الفترة التي تلت العصر الصناعي و قبل اقتصاد المعرفة. عصر المعلومات هو عبارة تطبق على الزمن الذي تكون فيه المعلومات هي المحور الذي يتحكم في السياسة و الاقتصاد و الحياة الاجتماعية بعض الناس يؤرخون بداية عصر المعلومات إلى فترة السبعينيات من القرن العشرين، و بعضهم يرجع بداية هذا العصر إلى القرن التاسع عشر حينما تم اختراع الهاتف والتلغراف."[13]

ويعرف عصر المعلومات بأنه العصر الذي انتقلت فيه القوة من الرأسمالي الذي يمتلك رأس المال اللازم لإنشاء المصانع ودفع

12 الإعلام الإلكتروني في مصر .. الواقع والتحديات – مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار –القاهرة - فبراير 2010، ص3

13 إنترنت: موسوعة ويكبيديا على الإنترنت Wikipedia.org





أجورالعمال-إلى الشخص الذي يسيطر على تقنيات الاتصالات والمعلومات، وإلى الشخص الذي يمتلك المعرفة التقنية والبرمجية. وفي هذا العصر أصبحت شركة مايكروسوفت من كبريات الشركات في العالم من خلال تصنيعها للبرمجيات التي تساعد على إدارة المعلومات وإنتاجها من أنظمة تشغيل وتطبيقات مكتبية. يمكن القول إن اقتصاد المعرفة بدأ من العام 1990م إلى نحو عام 2002م، أما الفترة التي تلي ذلك فيطلق عليها الاقتصاد غير المحسوس.

لا يزال عصر المعلومات مستمراً حتى اليوم، ولا تزال التطورات التقنية المتقدمة مثل الهواتف الجوالة والاتصالات عالية السرعة و تقنيات نقل الصوت من خلال الإنترنت تغير الحياة حول العالم، وتخلق صناعات جديدة متخصصة في إدارة و توفيرالمعلومات.

مجتمع المعرفة:

ظهر هذا المصطلح منذ ثلاثين عاماً، ويعني المجتمع الذي يتزايد اعتماده على المعلومات والمعرفة، أكثر من اعتماده على العمليات الصناعية التقليدية، من خلال اعتماده الأساسي على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات.

لقد عرف العالم عبر تاريخه الكثير من التطورات والتحولات الكبيرة في طرق وأساليب الحياة والمعيشة. وبعد أن كان يعتمد على الزراعة بشكل أساسي لحقبة زمنية طويلة تحول إلى الصناعة من أجل تلبية احتياجاته. حيث بدأت الثورة الصناعية الكبرى الأولى في القرن الثامن عشر، الذي تميز بالتخلي عن الآلات اليدوية بعد اختراع الآلات البخارية وأساليب التعدين، وبدأت الموجة الثانية للثورة الصناعية بعد مرور عصر واحد على ذلك عندما تم استحداث الكهرباء والمحركات ذات الاحتراق الداخلي والمواد الكيميائية المستحدثة بواسطة الأبحاث العلمية ، وتكنولوجيا الاتصال الأولى كنظم التلغراف والهاتف والبريد وقد أفضت الموجة الأولى إلى الثورة الزراعية والموجة الثانية إلى الثورة الصناعية التي سمحت باتباع سبل الاستدلال والمنهجيات العلمية والمنظمة، أما العصر الحالي فيتميز بظهور تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات، فسمات المجتمع وخصائصه المتغيرة،



وكذلك نظامه المتغير، تؤدي على وجه التحديد وبكل وضوح إلى نشأة مجتمع المعلومات والمعرفة.

تعريف الثقافة الرقمية:

يعتبر مفهوم "الرقمنة Digitalization "من المفاهيم الأساسية في الثقافة الرقمية ، ويطرح بيل جيتس وهو واحد من أهم الأشخاص المؤثرين في عالم اليوم وفي مجتمع المعرفة، في كتابه الموسوم " المعلوماتية بعد الإنترنت " رؤيته لعصر المعلومات، حيث يرى أن الرقمنة هي ما يميز المعلومات في المستقبل:

"إن الفارق الحاسم الذي سنلمسه في "معلومات" المستقبل هو أن الأغلب الأعم منها سيكون رقمياً." ويعدد جيتس الأمثلة على ذلك بالمكتبات التي تم مسحها وتخزينها كبيانات إلكترونية على أقراص أو أقراص مدمجة ، كما يتم تنضيد الصحف والمجلات إلكترونياً قبل طباعتها على الورق ، كما تحول الصور الفوتوغرافية والأفلام السينمائية إلى معلومات رقمية.

وعلى حد تعبير جيتس فإن " ما يميز تلك الفترة من التاريخ هو الوسائل والأساليب الجديدة تماماً التي يمكن بها الحصول على المعلومات ومعالجتها، والسرعات المتزايدة التي يتم بها التعامل معها واستخدامها." [14]

وتعتمد فلسفة الرقمنة digitalization على القدرة الفائقة على تخزين البيانات واسترجاعها بدقة متناهية ، وهذا ما تفتقر إليه الوسائل التناظرية في تخزين المعلومات، حيث لا يمكن استرجاع المعلومات بالدقة نفسها.

وكمثال على ذلك يمكن أن نذكر الفارق بين جهاز التحكم في الإضاءة المسرحية التقليدي والرقمي، جهاز التحكم في الإضاءة المسرحية بالطريقة التقليدية التي تعتمد على أجهزة التحكم في شدة الإضاءة dimmers تلك التي تقدم "تناظراً" نسبياً يفتقر إلى الدقة في مستوى الإضاءة بحيث لا يمكن تكرارها واسترجاعها بالدقة نفسها في كل مرة، وبين التحكم في الإضاءة المسرحية

14 بيل جيتس – المعلوماتية بعد الإنترنت - ص 40





بواسطة الحاسب الآلي ، حيث يمكن تخزين معلومات شدة الإضاءة، واسترجاعها بمنتهى الدقة لعدد غير محدود من المرات.

والمثال الآخر على الفارق بين التناظري والرقمي هو الفرق بين الموسيقى المسجلة على أسطوانة فونوغراف، والموسيقى المسجلة رقمياً، فالأولى تتأثر دقة تسجيلها بعدة عوامل منها الغبار أو بصمات الأصابع، أو الخدوش، وسرعة دورانها، وبعد استخدامها لعدة مرات تزداد حالتها سوءاً، بفعل هذه العوامل وغيرها، كما أن محاولة نسخها إلى وسيط آخر ستنقل إلى النسخة الجديدة كل العيوب الموجودة في "الأصل" ، أما في حالة الملف الرقمي، أو القرص المدمج CD فيتم تخزين الموسيقا كسلسلة من الأرقام الثنائية مما يضمن أن نحصل على الأصوات نفسها بالضبط كلما يتم تشغيل القرص.

وكما يقول بيل جيتس:" إن أي نوع من المعلومات يمكن تحويله إلى أرقام باستخدام الأصفار والآحاد وحدها، وهذه الأرقام تسمى بالأرقام الثنائية، لأنها مؤلفة على وجه الحصر من أصفار وآحاد، ويسمى كل صفر أو واحد "بت Bit "[15]. وما أن يتم تحويل المعلومات إلى أرقام ، فإنه يصبح في الإمكان تخزينها في أجهزة كمبيوتر كصفوف طويلة من البتات ، bits وهذه الأرقام هي كل ما نقصده بقولنا "معلومات رقمية".[16]

وبهذه الطريقة يمكن للأرقام الثنائية أن تقوم بتخزين كل شئ تقريباً إلى أرقام، إلى هيئة رقمية سواء كانت نصوصاً في كمبيوتر شخصي أو موسيقا على قرص مضغوط، أو فيلم سينمائي. فقط ينبغي تحويل البيانات إلى صيغة رقمية كما نفعل عندما نقوم بتحويل الصور المطبوعة ورقياً إلى ملفات رقمية على الحاسب عن طريق الماسح الضوئي Scanner، ثم يقوم الحاسب الآلي بتحويل هذه الأرقام من جديد إلى شكلها الأصلي على الشاشة، والذي يمكن للإنسان أن يدركه.

15 البت بالإنجليزية bit : يتم في الحواسيب تخزين المعلومات ومعالجتها على شكل بتات(bits)وبذلك يكون نظرياً البت أصغر وحدة حاملة أو ناقلة لمعلومة أو لمعنى معين. (ويكيبيديا)

16 بيل جيتس – المرجع نفسه -ص 41



وترتبط الرقمنة بمفهوم "الضغط الفعال للبيانات"، ذو الأهمية البالغة في مجالي الكمبيوتر والاتصالات، " ويعني الضغط الفعال للبيانات استبعاد تلك الأجزاء من البيانات التي لا تقدم معلومات متفردة، لأنها بيانات زائدة عن الحاجة. وذلك بالمنطق نفسه الذي يقوم من خلاله كتاب عناوين المقالات في الصحف باستبعاد الكلمات غير الأساسية، وهو ما يفعله أيضاً الأشخاص الذين يدفعون نقوداً مقابل كل كلمة في إرسال برقية، أو يطلبون نشر إعلان في صفحات الإعلانات المبوبة."[17]

مجتمع المعلومات:

جاء مجتمع المعلومات Information Society، الذي يطلق عليه أيضاً المجتمع ما بعد الصناعي Post-Industrial Society [18] بعد مراحل متعددة مر بها التاريخ الإنساني، وتميزت كل مرحلة بخصائص ومميزات، حيث شهدت الإنسانية من قبل، تكنولوجيا الصيد ثم تكنولوجيا الزراعة،ثم التكنولوجيا الصناعية، وبعدها تكنولوجيا المعلومات، التي رسمت الملامح الأولى لمجتمع المعلومات.

وفي كتابه الموسوم (نظريات مجتمع المعلومات) يرى فرانك ويبستر Webster أن مجتمع المعلومات يتميز "بالتركيز على عمليات معالجة المعلومات، والمادة الخام الأساسية له هي المعلومة، التي يتم استثمارها بحيث تولد المعرفة، معرفة جديدة. وهذا عكس المواد الأساسية في المجتمعات الأخرى، حيث تنضب بسبب الاستهلاك، أما في مجتمع المعلومات فالمعلومات تولد معلومات، مما يجعل مصادر المجتمع المعلوماتي متجددة ولا تنضب" الأمر الذي يفسر أهمية المعلومات، ومكانتها كأهم مادة أولية على الإطلاق وهو ما يجعل المجتمع الجديد يعتمد في تطوره بصورة أساسية على هذا المورد ، وشبكات الاتصال والحواسيب، ويتميز بوجود سلع وخدمات معلوماتية لم تكن موجودة من قبل، إلى جانب اعتماده بصفة أساسية على التكنولوجيا " الفكرية" أي تعظيم شأن الفكر والعقل

17 - بيل جيتس – المرجع نفسه - ص48

18 - Frank Webster,Theories of the information society,Routledge,2006,p.8





الإنساني بالحواسيب، والاتصال والذكاء الاصطناعي ونظم الخبرة. ويقصد أيضاً بمجتمع المعلومات جميع الأنشطة، والتدابير، والممارسات المرتبطة بالمعلومات، إنتاجاً، ونشراً، وتنظيماً، واستثماراً، ويشمل إنتاج المعلومات، أنشطة البحث والجهود الإبداعية والتأليف الموجه لخدمة الأهداف التعليمية والتثقيفية. كما اعتبر العديد من الباحثين مجتمع المعلومات كوسط اجتماعي أفضل للمعلومات " وهو مجرد مجتمع رأسمالي، تعتبر المعلومات فيه سلعة أكثر منها مورداً عاماً " أي أن المعلومات التي كانت أساساً متاحة بالمجان من المكتبات العامة، والوثائق الحكومية أصبحت أكثر تكلفة عند الحصول عليها خصوصاً بعد اختزالها في النظم المعتمدة على الحواسيب. وهذه النظم مملوكة في معظمها للقطاع الخاص، ويتم التعامل معها على أساس تجاري من أجل الربح.

كما يعرف ويبستر مجتمع المعلومات كدائرة موحدة تهتم بالأوضاع العامة من حشود وروابط ومصادر متنوعة تتشكل ما بين المؤسسات والأفراد لرعاية اهتمامات المجتمع حول توفير وتبادل المعلومات، والمعرفة الهادفة إلى سرعة الحصول على المعلومات، وزيادة المعرفة". ورغم أن مفهوم مجتمع المعلومات لم يتبلور تماماً في الفكر العالمي للعديد من الباحثين إلا أنهم اتفقوا على اعتباره المخاض العسير، الذي مرت به البشرية منذ الستينيات بمناسبة خطاب النهايات، نهاية المكان، مصانع بلا عمال، نهاية المسافة، تعليم بلا معلمين نهاية المدينة، مجتمع بلا نقد، نهاية الكتاب، كتابة بلا أرقام، نهاية الورق مكتبات بلا رفوف.

في مجتمع المعلومات يشكل قطاع المعلومات المصدر الأساسي للدخل القومي والعمل والتحول البنائي ففي الولايات المتحدة ينتج قطاع المعلومات نحونصف الدخل القومي وفرص العمل ، وتظهر اقتصاديات الدول المتقدمة في أوروبا أن نحو 40 بالمائة من دخلها القومي قد انبثق من أنشطة المعلومات في منتصف السبعينيات. وعلى الرغم من تعدد المفاهيم حول مجتمع المعلومات إلا أنه يمكن استشفاف، أن مجتمع المعلومات يتركز أساساًعلى إنتاج المعلومة والحصول عليها واستغلالها في خدمة أهداف التنمية والتطوير، من



خلال وضع آليات وإدارة انسيابها بواسطة بنية تحتية للمعلومات وشبكات الاتصال. ويمكن القول إن أهم عناصر قيام مجتمع معلومات مبني على قيمة المعرفة وإتاحة عادلة للوصول إلى المعلومات هي تنمية الإدراك البشري ومهارة استخدام تكنولوجيا المعلومات.

ويرصد فرانك ويبسترخمسة تعاريف لمجتمع المعلومات، وهي أنه مجتمع تكنولوجي، اقتصادي، مهني، مكاني، ثقافي. ثم يطرح تعريفاً سادساً هاماً نعتبره الأكثر إقناعاً، ألا وهو أن المعرفة النظرية/ المعلومات هي الأساس الذي يقوم بتسيير حياتنا في هذا العصر الذي نعيش فيه. [19]

إن ثمة علاقة وثيقة تربط بين الثقافة الرقمية وبين هذه المفاهيم والأفكار، فالتكنولوجيا الرقمية هي مكون هام وأساسي من هذه التطورات، بل إنها ساهمت بقدر ما في صياغتها فقد أسهمت حوسبة البنوك وتحويل العملات على مستوى دول العالم والتجارة العالمية- إلى حد بعيد في صعود العولمة وتحرر رأس المال.

وأثمر التطور المضطرد للعلوم والوسائط ورأس المال في ظل التكنولوجيا الرقمية عن تأثير متسارع يبدو فيه كل شئ وكأنه يحدث بمعدل شديد السرعة، منتجاً تأثيراً دراميا في وقت قصير جداً، بما يتضمنه ذلك من تغيير لوعي المتفرج وتغير مفاهيم الزمن والمكان.

التكنولوجيا والجيل الثاني من الشبكة العنكبوتية العالمية

ولم تقتصر التطبيقات التكنولوجية الحديثة على عالم الصناعة وتحسين وزيادة الإنتاج في المجالات الصناعية والتجارية فحسب، وإنما تعدته إلى تطبيقات الاتصالات ، سواء التطورات المتلاحقة التي ظهرت في مجال الترفيه التلفزيوني الرقمي، وأجهزة المسرح المنزلي، أو الهاتف وغيره من أجهزة الترفيه المحمولة، أو التطبيقات الاجتماعية على شبكة الإنترنت ، مما يعرف باسم تطبيقات "الجيل الثاني من الويب" Web2.0. وهذه كلها تطبيقات هامة جداً ولعبت دوراًكبيراً في تشكيل ملامح الثقافة الرقمية.

19 - ibid,p.8





من الصعوبة مكان رصد التطورات المتلاحقة في مجال الترفيه السمعي البصري ، لكن أجهزة التلفزيون الذكية تكرس مفهوماً مختلفاً للمشاهدة ، على سبيل المثال التطور في نقل الإرسال التلفزيوني عن طريق الأقمار الاصطناعية. فبعد أن كان إرسال القنوات التلفزيونية ينتشر على النطاق المحلي الضيق، تعدى هذا النطاق ليعبر القارات بفضل البث الفضائي عن طريق الأقمار الاصطناعية، مما أتاح مئات المحطات التلفزيونية المجانية والمدفوعة لملايين المشاهدين حول العالم.

يعطي التلفزيون TiVo على سبيل المثال المشاهد حرية كبيرة في انتقاء مادته المفضلة، وتسجيلها على قرص صلب لمشاهدتها فيما بعد، أو إيقاف برنامج ما بشكل مؤقت ريثما يفرغ المتلقي للمشاهدة، كما يتيح له أيضاً تصفح الإنترنت ، واستقبال الأفلام التي يتم بثها عبر الإنترنت مما يضفي بعداً جديداً على المشاهدة، فالمتفرج يشاهد العمل الفني أو البرنامج الإعلامي الذي يرغب في مشاهدته، في الوقت الذي يناسبه. وهذا نوع من إضفاء الخصوصية والحرية على تجربة المتلقي لم يكن متاحاً أبداً في السابق.[20]

ونتيجة لأسباب تقنية تتعلق بسرعة الاتصال وسعة تخزين البيانات، كانت المواقع الإلكترونية في بداية نشأتها جامدة، بمعني أنه كان من النادر أن يتم تحديثها، بسيطة التصميم ، محدودة الموارد. تعتمد أساساً على النصوص وقدر قليل من الصور، وعلى ما يعرف بالنص التشعبي Hypertext [21] ولم يكن أمام المتصفح أية وسيلة للتفاعل مع ما ينشر على مواقع الإنترنت . فكانت تلك المواقع مجرد وسيلة لنقل وتوصيل المعلومات إلى القارئ.

ولم تكن محركات البحث المتقدمة قد ظهرت بعد، ولذلك كان من الصعوبة بمكان البحث عن المعلومات وإيجادها.

لكن التطورات التكنولوجية الرقمية سرعان ما جاءت بتطبيقات الجيل الثاني من الوب Web2.0، وهي التطبيقات التي تشكل ملامح الثقافة الرقمية في وقتنا هذا. هذه التطبيقات تتسم بالسرعة

---

20 -Internet : http://en.wikipedia.org/wiki/TiVo

21 - النص التشعبي هو نص يتضمن إحالات (روابط) لموارد أخرى على الشبكة، قد تكون هذه الموارد صفحات أو صوراًأو غير ذلك مرتبطة بالموضوع نفسه.



والديناميكية العالية، والاستجابة لاحتياجات القراء واهتماماتهم وميولهم، وتقديم المحتوى المناسب لهم بالشكل الذي يروق لهم أيضاً. وتعريف الموقع في وب 2.0 هو موقعٌ بُني باستخدام عدد من تكنولوجيات وب 2.0 الحديثة. ومن أمثلة هذه التقنيات هي الخلاصات RSS، و AJAX، و بروتوكولات الإنترنت الحديثة و الويكي.

وفي مصر دخلت تقنية ADSL الإنترنت فائق السرعة في مايو 2004، أثناء مؤتمر تليكوم أفريقيا الذي عقد في العام نفسه [22]

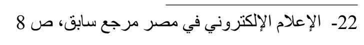
إن الصفحة التي يطالع القارئ من خلالها موقع الإنترنت هي صفحة تمت صياغتها وفق اهتماماته وتفضيلاته. وهكذا بخلاف مواقع الإنترنت في بداياتها ، وهذه نقطة أساسية، أي تعديل النموذج بحيث يناسب المتلقي، وبحيث يمكن لكل قارئ وفقاً لاهتماماته أن يحصل على نسخته الخاصة. فالقارئ مع هذه التقنيات الجديدة هو مشارك أساسي وفاعل وليس مجرد متفرج أو متلقٍ سلبي.

وتعتبر محركات البحث القوية مثل (غوغل) Google و(ياهو) Yahoo و(بينج) Bing من أهم ملامح هذا العصر الجديد، وبالتأكيد فإن أداة البحث التي تتسم بالسرعة والفعالية كان لها أثرها الكبير في الحصول على كمية ضخمة من مصادر المعلومات، أياً كانت صيغتها، وإعادة فرزها وفقاً لمعايير البحث المتقدمة، للحصول على أفضل النتائج في أقصر زمن ممكن. مما يعتبر أحد الملامح الأساسية للثورة المعلوماتية.

الشبكات الاجتماعية

كما تعتبر الشبكات الاجتماعية أو كما تترجم أحياناً بشبكات التواصل الاجتماعي Social Networks ملمحاً أساسياً لهذه الموجة الجديدة من التطبيقات والتي تلعب دوراً مهماً في حياة ملايين البشر.

فمن سمات الشبكات الاجتماعية بأنها تتيح المجال لكل أعضائها لكي يكون لديهم هوية خاصة، سواء كانت حقيقية أو وهمية مستعارة. كما تمنح الفرصة لأولئك الأعضاء للتعبير عن مشاعرهم وأفكارهم وتبادل الآراء والمناقشات، وأن يقوموا بالترويج والدعاية لاتجاهات



22- الإعلام الإلكتروني في مصر مرجع سابق، ص 8





أو ميول أو نزعات محددة. ومن أهم أمثلة هذه الشبكات،Youtubeو Facebookو Flicker و Twitter، وغيرها. وتعتمد هذه الشبكات على المحتوى الذي يقوم الأعضاء بنشره. فهم يقومون ببناء هذه الشبكات بأنفسهم ومن أجلهم. وتُستخدم هذه الشبكات من قبل المؤسسات والشركات ذات الطابع التجاري لأغراض التسويق والدعاية، كما تستخدمها الجماعات السياسية لتشكيل رأي عام وجماعات ضغط. ويستخدمها الفنانون والكتاب للدعاية لأفلامهم ومسرحياتهم وحفلاتهم الموسيقية والغنائية، ومعارضهم وكتبهم ومقالاتهم المنشورة ورقياً أو رقمياً.[23]

التكنولوجيا والديمقراطية :أتاحت المدونات وشبكات التواصل الاجتماعي المجال لمتصفحي الإنترنت كافة أن ينشروا آراءهم وكتاباتهم بعيداً عن الرقابة التقليدية للمطبوعات، وبذلك فتحت الباب على مصراعيه أمام الكتاب والمفكرين والمبدعين والصحفيين لنشر كتاباتهم وإبداعاتهم سواء على شكل نصوص أو صور أو مقاطع فيديو أو ملفات صوتية.

وتكتسب شبكات التواصل الاجتماعي مثل فيسبوك وتويتر أهمية تتزايد باستمرار بالنظر إلى كفاءة وفعالية هذه الشبكات في التواصل الاجتماعي والسياسي، ويكفي أن نذكر أن عدد مشتركي موقع فيسبوك وحده في العالم العربي وصل في ديسمبر 2010 إلى21 مليون و 360 ألف مشترك وتتركز هذه الصفحات على موقع التواصل الاجتماعي الأشهر فيسبوك Facebook، حيث يزيد عددها على 66،800 صفحة

وبفضل هذه الشبكات تحولت شبكة الإنترنت إلى عالم افتراضي يمكننا أن نزعم أنه صار موازياً لعالم الواقع، بل ومتشابكاً معه ومتفاعلاً. فالكثير من المستخدمين يستخدمون الشبكات الاجتماعية في الحصول على المعلومات، كما تلعب هذه الشبكات دوراً في صياغة وتحديد وجهات نظرهم وهوياتهم السياسية والاجتماعية.

23- Peter K. Ryan و Social Networking,Rosen Publishing,Inc., New York,2011



شكل 1: تعريف وب 2.0 بالـ الخرائط الذهنية (بواسطة Markus Angermeier في 11 نوفمبر 2005)

ويشير تشارلزجير Gere في كتابه "الثقافة الرقمية" إلى أن هيمنة التكنولوجيا الرقمية على حياتنا هو جزء من نطاق أكبر من الظواهر."فقد ازدهرفي السنوات الثلاثين الماضية مصطلح العولمة Globalization وسيطرة رأسمالية السوق الحر، و تعاظم دور الوجود المطلق وتقنيات التواصل ، وقوة تأثير مجتمع التقنية techno-society." والتكنولوجيا الرقمية هي جزء أساس ومكون جوهري منهذه التطورات، وحددت شكلها إلى حد ما.[24]

الثقافة الرقمية العربية

ويؤكد الدارسون العرب أن تأثير التكنولوجيا على الثقافة يمتد ليشمل " جميع عناصر منظومتها والعلاقات البينية التي تربط بين هذه العناصر، ولا تشمل هذه العناصر الإدارة الثقافية والقيادات الثقافية والمؤسسات الثقافية والموارد الثقافية فقط، بل أيضاً بنية المعرفة داخل المجتمع والأسس والمبادئ التي قامت عليها هذه المعرفة وقاعدة القيم التي انطلقت منها."[25]

وينتقد هؤلاء الدارسون الهوة الشاسعة التي تفصل بين العالم المتقدم والعوالم الأخرى في توظيف واستثمار تكنولوجيا المعلومات، ومع ذلك فإن "كل هذا يتم (.....) في القطاع المتقدم من المجتمعات الصناعية الغربية- وكأن العالم الآخر يعيش حقاًفي عالم آخر، ومع هذا يدعي رجال الثورة العلمية والتكنولوجية أننا نعيش في عصر

24 Gere,Rihard,digital culture,Reaktion books,London,2002,p10

25 د. نبيل علي- مرجع سابق،





"النظام العالمي" حيث توحد العالم لأول مرة في تاريخ الإنسانية.[26]
على أنه فيما يتعلق بتطبيقات تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات، قد لا يكون هذا التعميم صحيحاً، فعلى سبيل المثال، برزت ظاهرة المدونات Blogs في التسعينيات ، وتشكل المدونات المصرية وحدها نسبة 30.70 من إجمالي المدونات العربية. و 0.2 من إجمالي عدد المدونات عالمياً.
ويشير تقرير أصدره مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار في مصر إلى أن مصر جاءت في المرتبة الثانية عربياً و 23 على مستوى العالم من حيث معدلات الولوج إلى موقع فيسبوك Facebook، حيث بلغت نسبة مستخدمي الموقع في مصر ما يقرب من 1 % من إجمالي مستخدمي الموقع عالمياً. كما جاءت مصر في المرتبة الثانية عربياً و 23 على مستوى العالم من حيث معدل استخدام موقع يوتيوب حيث وصلت نسبة مستخدمي الموقع في مصر حتى منتصف يناير 2010 إلى نحو 0.9 من إجمالي مستخدمي الموقع في العالم. [27]
ويبين تقرير آخر صدر في يوليو 2012 بعنوان :

Social Media in the Arab World: Influencing Societal and Cultural Change ?

وسائل التواصل الاجتماعي في العالم العربي: هل تؤثر في التغير الثقافي والاجتماعي؟
(أن معدل نمو استخدام وسائل التواصل الاجتماعي في عام 2012 لم يظهر أية اشارة على التباطؤ، سواء على المستوى العالمي أو العربي. وعالمياً لايزال فيسبوك Facebook يسيطر بما يزيد على 901 مليون مستخدم "نشط شهرياً" في كل أنحاء العالم، بنهاية مارس 2012، منهم 500 مليون ينفذون إلى فيسبوك عن طريق هواتفهم المحمولة، و500 مليون يدخلون إلى الموقع بشكل يومي، كما أن 80 من رواده ومستخدميه يعيشون خارج أمريكا الشمالية.
أما موقع التدوينات المصغر تويترTwitter فقد بلغ عدد مستخدميه 500 مليون في فبراير 2012، منهم 140 مليون مستخدم نشط

26 د. أنور عبد الملك مرجع سابق ، ص 36
27 الإعلام الإلكتروني في مصر مرجع سابق، ص 3



يكتبون 340 مليون تغريدة يومياً. ويبلغ عدد المستخدمين الفاعلين 60 % أما النسبة المتبقية 40 % فيدخلون للحصول على الأخبار والمعلومات. ومن بين مستخدمي هذه الشبكة يعيش 70 % خارج الولايات المتحدة، ويستخدم57 % منهم الهواتف المحمولة للدخول إلى الشبكة. اللافت أن اللغة العربية هي أسرع اللغات نمواًعلى تويتر بين 25 لغة أخرى، ولذلك أتاحت تويتر نسخة عربية من تطبيقها.
أما بقية الشبكات الاجتماعية فيظهر استخدامها نمواً مطرداً على المستوى العالمي مثل شبكة غوغل بلس Google+ التي بلغ عدد مستخدميها 170 مليوناً، وشبكة يوتيوب التي يزورها 800 مليون مستخدم شهرياً ، منتجين 60 ساعة من ملفات الفيديو المحملة إلى الشبكة كل دقيقة، وشبكة يوتيوب متوفرة بـ60 لغة و 42 دولة، ويشاهدها نحو (4) مليارات يومياً بارتفاع قدره 50 عن العام السابق 2011.
بينما كانت الأحداث السياسية هي العامل المؤثر في استخدام شبكات التواصل الاجتماعي بكثافة عالية في العام 2011، فإنها لم تعد العامل الوحيد المؤثر، وشهد العام 2012 تزايد أعداد مستخدمي هذه الشبكات، علاوة على ظهور أنماط للاستخدام بنيت على التمكين السياسي الذي تم بفضل تلك الشبكات في عدة دول عربية، وتجاوز ذلك ليؤثر على تحولات في الوعي بالثقافة والهوية والقدرة على التأثير في التغيير الاجتماعي.
ويقسم التقرير المذكور هذه التأثيرات فيما يلي:

تأثير على المجتمع:

تزايد استخدام الناس للشبكات وأصبح أوسع انتشاراً وتأثيراً على المجتمعات والجماعات في المنطقة العربية. ويحمل المستخدمون عموماً رؤى إيجابية لتأثيرها على التغيير الاجتماعي. وفي نهاية المطاف، يُنظر إلى وسائل التواصل الاجتماعي وتُستخدم كأداة من أدوات التغيير.





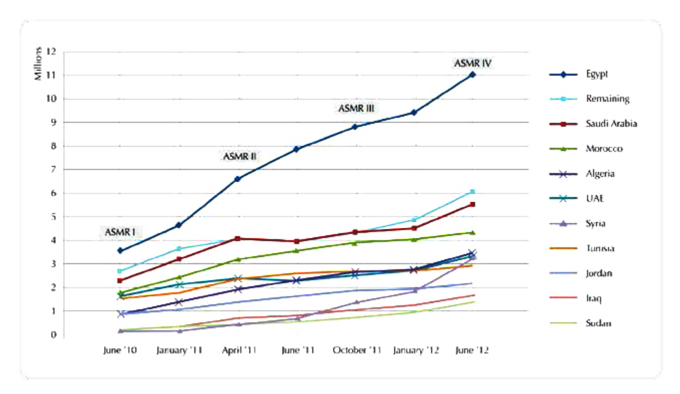
تأثير على التوجهات الثقافية:

على مستوى أكثر خصوصية ينظر إلى شبكات التواصل الاجتماعي ليس فقط على أنها قادرة على التغيير الاجتماعي وإنما التغيير على مستوى الأفراد أنفسهم، فالكثيرون يرون أن استخدام تلك الوسائل، ومن ثم قدرتها على تعريض الناس لمجموعة متنوعة من الأفكار والآراء، قد أدت بهم إلى أن يكونوا أكثر انفتاحاً ووعياً.

تأثير على الهوية:

إن قدرة شبكات التواصل الاجتماعي على ربط الناس وآرائهم وتجاربهم عبر العالم لم تؤثر فحسب في التغير الذي طرأ على توجهات المستخدمين، لكنه أيضاً عزز من الإحساس بالهوية ضمن المجتمع الافتراضي الجديد، وعلى الرغم من أن الحس الوطني هو أبرز ما تمخضت عنه هذه التأثرات، فإن الشعور كمواطن عالمي كان في المرتبة الثانية مباشرة، بينما تراجعت الهوية الدينية إلى أدنى مرتبة. مما يوحي بأن شبكات التواصل الاجتماعي قد يكون لها القدرة الآن على التأثير في مجتمع أكثر عولمة، بينما تهمش الفروق الدينية.

ويطلعنا الشكل التالي (رقم 2) [28] على تزايد أعداد مستخدمي فيس بوك في العالم العربي ما بين يونيو 2010، و يونيو 2012:



شكل 2 تزايد أعداد المستخدمين في العالم العربي لشبكة فيس بوك

28 -Arab Social Media Report, Dubai School of Government(Internet) ,Vol2،No.1,July 2012,PP 4-6







الفصل الثاني

الفنـون
والتكنولوجيا الرقمية



"لأن جوهر التكنولوجيا ليس تكنولوجياً، فإن الانعكاس الأساسي للتكنولوجيا والمواجهة الحاسمة معها يجب أن يحدثا في عالم قريب من جوهر التكنولوجيا ، من ناحية، وفي الوقت نفسه عالم مختلف جوهرياً عنه. هذا العالم هو الفن."

(هايدجر 1977، 35)





سنحاول في هذا الفصل تحديد العلاقة بين الفنون بشكل عام، والمسرح بنوع خاص من جهة، وبين التكنولوجيا الرقمية من جهة أخرى. وذلك في العقد الأخير من القرن العشرين. إن أثر هذه التكنولوجيا على الإبداع الفني في الآداب والفنون المختلفة. واضح لا يمكن تجاهله، لا على الفنون والآداب فحسب وإنما على حياة البشر وطرق التواصل فيما بينهم.

إذا كانت التكنولوجيا فعلاً اجتماعياً كما سبق أن ناقشنا في الفصل الأول، لا يمكن تفسيره بمعزل عن السياق الاقتصادي والاجتماعي بل والظروف التاريخية والجغرافية التي أُنتجت فيها، فإنه لا يمكن فصل تاريخ المسرح عن التطور التاريخي للتكنولوجيا. فعلى سبيل المثال، المسرح الإغريقي هو تمثيل للحضارة الإغريقية في تلك المرحلة التاريخية في القرن الخامس قبل الميلاد. فلم يكن متصوراً على سبيل المثال أن تتم عروض المسرح الإغريقي في القرن الرابع قبل الميلاد، داخل مسرح مغلق قبل اكتشاف الكهرباء، فكان من الطبيعي أن تقام العروض في وضح النهار في مسرح مكشوف.

وكما يقول وليم فوجان في مقالة بعنوان (تاريخ الفن في العصر الرقمي: مشكلات وإمكانات) فإنه منذ نشأة الشبكة العنكبوتية العالمية في أوائل التسعينيات، أثرت هذه الثورة (الرقمية) سواء بالسلب أو بالإيجاب على كل مجتمع في العالم. وفتحت الباب لطيفٍ واسع من الإمكانات في الفنون البصرية.[29]

نتيجة للتطور التكنولوجي المتسارع ظهرت حديثاً في الولايات المتحدة الأمريكية وأوروبا ممارسات أداء جديدة تعطي الأولوية لتقنيات مثل تعقب الحركة motion tracking الذكاء الاصطناعي ، النمذجة والتحريك ثلاثي الأبعاد 3D modeling ، الرسم والصوت الرقمي والتصميم التفاعلي والتقنية الحيوية biotechnolog. هذه الممارسات ظهرت في سياق تغلغل تكنولوجي واسع النطاق في كل نواحي التجربة الإنسانية. وترى سوزان برودهيرست أنه نظراً لهيمنة

29- Bentkowsa-Kafel,Anna & others ,Digtal Art History,Art & Design Intellect,UK,2005



الممارسات الأدائية التي تستخدم تلك التقنيات المذكورة آنفاً، ثمة حاجة لوضع نظرية جديدة لجماليات الأداء والإدراك ككل.[30]وقد أفسح العديد من الفلاسفة والمفكرين المجال لمناقشة أثر التكنولوجيا في حياة الإنسان وإدراكه للعالم، وهذا ما سوف نناقشه فيما يلي:

لقد فقد العمل الفني بظهور التقنيات الرقمية التي تسمح باستنساخه لعدد غيرمحدود تقريباً من النسخ ميزة هامة، فقد كان العمل الفني قبل ظهور تقنيات النسخ الآلي يكتسب تفرداً أسهم في إسباغ هالة مقدسة عليه، ونتفق معما ذهب إليه فالتر بنيامين في مقالته عن "الفن في عصر الاستنساخ الآلي" من أن "الاختراعات التقنية الحديثة (السينما و الإذاعة والأسطوانات) قد أسهمت بعمق في تغيير مكانة العمل الفني. ففيما مضى كان للعمل الفني هالة تنبع من تفرده، حين كانت الأعمال الفنية وقفاً على الصفوة المتميزة من البرجوازية، وكان ذلك يصدق بوجه خاص على الفنون البصرية... لكن وسائل الاتصال الحديثة قضت قضاء تاماً على هذا الشعور شبه المقدس بالفنون، وتركت أعمق الأثر على موقف الفنان من الإنتاج ذلك لأن استنساخ الأعمال الفنية بأدوات التصوير وأجهزة الإرسال الإذاعي وغيرها كان يعني على نحو متزايد أن هذه الأعمال قد صممت بالفعل لكي تكون قابلة للاستنساخ. وإذا كان أدورنو قد رأى في ذلك انتقاصاً من قدر الفن نتيجة معاملته معاملة السلعة التجارية، فإن بنيامين يذهب إلى أن وسائل الاتصال الحديثة قامت بفصل الفن نهائياً عن مجال الطقوس المقدسة."[31]

لقد احتلت العلاقة المتوترة ما بين التكنولوجيا، والتكنولوجيا الرقمية بنحو خاص والفن مكاناً هاماً في الأدبيات الفلسفية المعاصرة، بالذات لدى مفكري ما بعد الحداثة مثل بودريار وليوتار وديبور وبونتي، وغيرهم. كما يتضح لنا في هذا الفصل.

30 Amy Petersen Jensen,Theatre in a Media Culture,Production,Performance and Perception Since 1970,McFarland & Company Inc.,USA,2007 p1

31 - رامان سلدن ، النظرية الأدبية المعاصرة ، ترجمة وتقديم جابر عصفور ، دار الفكر ، القاهرة، 1991، ص 68-67





ظهور ممارسات أداء رقمية والحاجة إلى نظرية جديدة

في مؤلفه الذي يحمل عنوان مجتمع المشهد Society of the Spectacle يؤكد المفكر جي ديبور Deport ، على أهمية ثقافة الصورة في عصرنا، فالصور هي الأداة التي يتم عبرها ومن خلالها توصيل العلاقات الاجتماعية بين البشر: ، يعرّف المشهد بأنه " ليس مجموعة من الصور، بل علاقة اجتماعية بين البشر، يتم توصيلها عبر الصور. كما يرى أنه لا يمكن فهم المشهد على أنه تشويه عمدي للعالم البصري، أو نتاج لتكنولوجيا تشويه الصور. إنه بالأحرى رؤية للعالم تحققت، وترجمت إلى عالم مادي: فهي رؤية للعالم تحولت إلى قوة موضوعية."[32]

ويرى الفيلسوف موريس مارلو بونتيأن البشر يقومون بتغيير العالم الذي يعيشون فيه عن طريق تعلم مهارات جديدة واستخدام التكنولوجيا . إن الوعي هو دائماً وبالفعل "مجسد"، تماماً مثلما يكون الإدراك مفسراً أو "مؤسلباً" بأفق الفهم الإنساني الذي يستقرئ المعنى.

ويقول بونتي أن جسدنا هو بالفعل كائن في العالم، إنه ليس جسداً في ذاته يمكن موضعته أو عولمته. وبالتالي، فإن الإدراك يتجسد دائماً ضمن سياق أو موقف محدد. الإدراك هو عملية فاعلة من بناء المعنى لا تتضمن الإدراك البصري فحسب ، وإنما تتضمن كل الحواس، بالإضافة إلى إجمالي البيئة المادية التي يتموضع فيها الجسد، وقصدية "مجسدة" تجاه العالم. وعلى سبيل المثال عندما أمسك بشئ ما في يدي وأنظر إليه من عدة اتجاهات، فإن قصديتي تنصب على ذلك الشئ.[33]

وترى سوزان برودهيرست أن تطبيق نظرية بونتي عن المنظور المجسد- على الإدراك cognition والتفاعل سوف يمكننا من تحليل عناصر التفاعل الافتراضي والمادي، وهو مسألة محورية بالنسبة إلى الممارسات الرقمية.

32 - Debord,Guy,Society of the Spectacle,Zone Books,New York,1999,p31

33 - Amy Jensen,Op, Cit,pp 2-3



ممارسات الميديا تشكل الخطاب الثقافي الحالي

أما هربرت بلو فيقول إن الممارسات الخاصة بوسائل الاتصال (لا سيما السينما) هي التي تشكل الخطاب الثقافي الحالي، بما في ذلك الخطاب المسرحي، ويعتبر بلو السينما أكثر مصداقية على المستوى الاجتماعي من المسرح نظراً لأن لها رصيداً أكبر في سوق المال وفي الاقتصاد الشهواني القائم على الليبيدو Libidinal، مما يجعلها تبدو أكثر مصداقية وصلة في مناخ مكرس للتيار الثقافي والاقتصادي. ويؤطر بلو فرضياته هذه بعبارة مقتبسة من كارل ماركس (في كل أشكال المجتمع هناك نمط واحد من الإنتاج يفرض سيطرته على البقية ذلك الذي تضفي علاقاته المكانة والتأثير على الآخرين، إنه تنوير عام يمحو الألوان الأخرى كافة ، ويعدّل خصوصيتها وغرابتها. إنه أثير خاص يحدد الجاذبية الخاصة لكل مخلوق تجسد من خلاله.[34]

قام كل من تيودور أدورنو (1903-1969) Adorno وماكس هوركايمر(1895-1973) Horkheimer بصك مصطلح الصناعة الثقافية في مقالتهما المعنونة بالعنوان نفسه ، (الصناعة الثقافية: التنوير بوصفه خداعاً جماهيرياً) ، وفي المقالة يصف أدورنو الصناعة الثقافية بأنها الهوية الزائفة للعام والخاص. ووفقاً له فإن الوحدة الزائفة التي يمكن إدراكها بين العالم الخاص والعالم الكبير التي يتم تكريسها بواسطة الاحتكارات الصناعية – تحث الجماهير على أن تصبح نمطاً واحداً .

ويقول أدورنو إن خطوط الإطار العام الزائف للصناعة الثقافية بدأ ت في الظهور من خلال الترفيه الشعبي مثل السينما والإذاعة.

وبالنسبة إليه فإن "متعهدي" الثقافة الشعبية ليسوا بحاجة إلى ادعاء الإبداع الفني، وعوضاًعن ذلك فإنهم يجعلون من نشاطهم التجاري أيديولوجيا تبرر المادة التي يقومون عمداً بصناعتها.[35]

الشركات العملاقة في مجال الوسائط المتعددة

يبدو أثر الشركات العملاقة العاملة في مجال الصناعة الثقافية

34- ibid ,p. 15

35- ibid, p 14





متعاظماً . فمثلاً شركة ديزني تعتبر أكبر شركة وسائط متعددة في العالم، إذ تملك محطة ABC وديزني للإنتاج السينمائي وميراماكس وديزني المسرحية ودار نشر ومحطة ESPN الرياضية ومنتجعات ديزني وخطوط ديزني البحرية علاوة على محطات راديو متميزة وشركات للإنترنت. مما يعطيها فعالية كبيرة وقوة تأثير في الترويج لمنتجاتها والأشخاص الذين تقوم بتسويقهم.

إن القوة الاقتصادية والثقافية التي تتمتع بها الميديا تجعلها أكبر من مجرد أدوات تعبيرية منافسة. فتكنولوجيا الميديا محورية، عنصر محدّد للتطور الثقافي الذي يؤثر في الطريقة التي تتم بها ممارسة وإدراك دعائم الثقافة ، بما فيها المسرح. إن التكتلات التجارية الخاصة بالميديا والتكنولوجيا هي التي تضع نموذج الأسلوب السائد في الإنتاج والسلعة الثقافية. إنها تمتلك النفوذ اللازم لتشكيل بل تغيير الاقتصاد الثقافي للنتاجات الفنية والتجارية الأخرى، بسبب وجودها الطاغي في العقل الثقافي الجمعي.

ويقترح جيمس لول Lull أن هذه الشركات العملاقة لديها من القوة ما يجعلها تفرض أطراً أيديولوجية بعينها على الوعي الجمعي، إذ يرى أن تقنيات الميديا تدعم التقاليد والقيم والأساليب المميزة الموجودة بالفعل بينما تتحدى وتغير دعائم الثقافة في الوقت نفسه." [36]

جان بودريار : اختفاء الواقع وحلول ما فوق الواقعي Hyper real

الفيلسوف الفرنسي جان بودريار Baudrillard هو واحد من أهم فلاسفة ما بعد الحداثة وأكثرهم تأثيراً في القرن العشرين[37].وقد احتلت المسألة التقنية وعلاقتها بالوعي والإبداع مكانة هامة في نظريته الفلسفية. إذ يرى بودريار أن الواقع قد اختفى وحل محله ما فوق الواقعي Hyper-real. فقد درس بودريار الظاهرة الإعلامية والاتصال التقني، وأثر ذلك في إعادة صياغة الواقع وصولاً إلى إلغائه. ويعزو بودريار "اختفاء الواقع" إلى حقيقة غياب العلاقة بين الدال

36- Amy Petersen Jensen,ibid,p. 16

37- جان بودريار ، المصطنع والاصطناع ، ترجمة د. جوزيف عبد الله، المنظمة العربية للترجمة، بيروت ، 2008 ص 18-17



والمدلول. وهذا ما يحصل جراء مضاعفة فعالية الإعلام الذي حول كل الحياة الاجتماعية وكل الواقع إلى صورة يقدمها الإعلام. إن ما يقدمه الإعلام ليس الواقع كما هو، ولا هو صورة عنه، بل هو صورة ولدها الإعلام عن صورة أخرى هي بدورها مولدة منه. معنى ذلك أن كل الدلالة التي يقدمها الإعلام، وبالتالي معنى الواقع لا تعود مرجعيته في غير ذاته، هذا بينما تفترض الدلالة (المعنى) وجود علاقة بين دال ومدلول، بين رمز وما يرمز إليه. وعندما يكتفي الرمز بذاته، ويكون هو مرجعية نفسه، يصبح ما يدل عليه هذا الرمز من خارج الواقع، وبذلك يختفي الواقع ويظهر "فوق الواقع".

ويستند بودريار إلى هذا المبدأ ليتقدم بفرضية أن المجتمع المعولم الذي خَلَقت حوله وسائل الإعلام الجماهيري الرقمي قدراً كبيراً من الرموز المشبعة بالمعاني الذاتية المرجعية هو عالم زالت منه علاقة الدال بالمدلول، وباتت الدلالة فيه والمعاني غريبة عن الواقع الذي صار واقع هذه المعاني، لا واقعه هو بالذات.

وهكذا يعتبر بودريار أن العالم أصبح مجرد صورة نقلاً عن صورة نقلاً عن صورة وأصبح العالم مجموعة من عمليات الاصطناع والصور بل أية صلة أو علاقة مرجعية مع أصل محدد، وهكذا ضاع مبدأ الواقع في متاهة المصطنعات (الصور) اللا متناهية المتخيلة والوهمية التي تروجها الميديا، وبذلك يفقد الواقع وجوده، ويصبح تلك النسخ المصطنعة رقمياً عبر أجهزة الكمبيوتر، وعليه فإننا نعيش الآن في عالم "فوق واعي" هو العالم التكنولوجي الافتراضي." [38]

في كتابه المعنون المصطنع والاصطناع (Simulacra and Simulations 1981) يصف بودريار الاتجاه الثقافي "فوق الواقعي" Hyper-real الذي في إطاره تعتمد الهوية الاجتماعية الأمريكية على إنتاج عوالم "خيالية" مثل ديزني لاند، أي عالم آخر يحقق واقعه الخاص.

عندما لا يعود الحقيقي حقيقياً، تفترض النوستالجيا معناه الكامل. فهناك ازدهار لأساطير الأصل وعلامات الواقع، والحقيقة المتداولة، والموضوعية، والمصداقية. هناك إعلاء للحقيقي، للتجربة

38 جان بودريار ، المرجع السابق، ص 15.



المعيشة، بعث للصوري حيث يختفي الموضوع والمادة.
في محاولتها للبقاء مجدية تجارياً في عالم اليوم، يتعين على الفنون أيضاً أن تنتج هذا النموذج حيث الواقع ليس هو عالم الحياة اليومية وإنما المحتوى المؤول لمنتجات الإعلام الجماهيري. و في محاولاتها لإنتاج التوازن نفسه بين التخيل المؤسس وواقع مضاد، يتعين على الأشكال الفنية الأقدم مثل المسرح، أن تحاكي عمل الوسائط.[39]

وفي كتابه المذكور آنفاً، يميز بودريار ما بين المنظور الكلاسيكي والباروكي للتكنولوجيا، فالتكنولوجيا في المنظور الكلاسيكي بما في ذلك السيبراني هي امتداد للجسد، وتطوير وظيفي لأعضاء الجسم البشري يمكنه من مضاهاة الطبيعة والنجاح في استغلالها، فمن ماركس حتى ماكلوهان، سادت الرؤية الأدائية للآلة نفسها بوصفها وصلة وامتداداً ووسيطاً من طبيعة مكرسة بشكل مثالي لتصبح الجسم العضوي للإنسان. ومن المنظور العقلاني يكون الجسم نفسه مجرد وسيط.

أما في النظرة الباروكية لرواية مثل التحطم crash التي كتبها جيمس جراهام بالار Ballard، التقنية هي تفكيك قاتل للجسد، وليست أبداً وسيطاً وظيفياً، وإنما هي امتداد للموت، أوتقطيع أوصال وتجزئة. [40]
ويرى بودريار أن هناك ثلاث درجات للمصطنع:

- مصطنع طبيعي على علاقة بالطبيعة
- ومصطنع منتج يقوم على الطاقة والقوة وتجسيدها بالآلة وفي كل نظام الإنتاج ينجم عن رؤية بروميثيوية لعولمة وتوسع مستمرين.
- أما الدرجة الثالثة من المصطنع فهي ما يطلق عليه "مصطنع الاصطناع"، وهو قائم على الإعلام والنموذج واللعبة السيبرينية، من خلال الرقمية الشاملة فوق الواقعية الهادفة إلى التحكم الشامل.

ومثله مثل هايدجر ،يرى بودريار أن الوضع المسرحي هو ما يمكن أن

---

39 -Amy Jensen,Op. Cit., pp 16-17.

40 بودريار ، جان، المرجع السابق ،ص 183

تتداخل فيه هذه المستويات الثلاثة، من خلال توظيف الآلة توظيفاً مسرحياً ووهمياً ، يطابق الدرجة الأولى من الاصطناع، والوضع الصناعي المنتج والخالق للقدرة والطاقة، والمطابق للدرجة الثانية، وأخيراً الوضع الرقمي Operationnel العشوائي التردد على إيقاع ما بعد التقنية.[41]

الشفرة

يتناول بودريار النتائج الجذرية لانتشار الشفرة code وتغلغلها في المجتمعات الحديثة، وتشير الشفرة بطبيعة الحال إلى استخدام الحاسوب والطريقة الرقمية ولكنها أيضاً أساسية في الفيزياء والبيولوجيا والعلوم الطبيعية الأخرى، حيث تجعل من الممكن إعادة إنتاج الموضوع أو الموقف بشكل تام. ولهذا السبب تمكن الشفرة من تجاوز الواقعي وتفتح المجال أمام التسمية الشهيرة التي ابتدعها بودريار وهي الواقعية المفرطة Hyper-reality.[42]

وفي عدد من المناسبات يستخدم بودريار مصطلح شيفرة Code عندما يشير إلى نظام العلامات. وبينما يمكن أن يكون هذا المصطلح قد استخدم باعتباره مرادفاً لكلمة نظام أو لغة.. إلا أن في أهم أعماله في منتصف السبعينيات .. نجد أن فكرة الشيفرة تتخذ أهمية من الصعب المغالاة في تقديرها..

يمكننا القول إن معنى شفرة صريح وواضح تماماً، فالشفرة هي الشفرة الثنائية Binary Code[43] الخاصة بتقنية الحاسوب ، إنها شفرة الحامض النووي DNA في علم الحياة أو الشفرة الرقمية في التلفزة وأشرطة التسجيل الصوتي، كما أنها الشفرة في تقنية المعلومات.

إن الواقع الافتراضي Virtual reality والاتصالات العالمية والطريقة الهولوجرافية Holographic للتصوير باستخدام أشعة الليزر و دون

41 بودريار ، جان، المرجع السابق ،ص 202

42 - ليشته،جون ، خمسون مفكراًمعاصراً: من البنيوية إلىما بعد الحداثة، ترجمة د. فاتن البستاني، مراجعة محمد بدوي، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، 2008. صص466-465

43 - الشفرة الثنائية هي لغة يستخدمها الكمبيوتر وتتألف من رقمين فقط: الصفر والواحد.



كاميرا، والفن، هي بعض الحالات بالإضافة إلى تلك المذكورة سابقاً والتي تبرز فيها أهمية الشفرة.

لقد قامت الشيفرة برفع مستوى المحاكاة أو الاصطناع Simulation إلى درجة غير مسبوقة من الأهمية في الحياة الاجتماعية، في عصر لم يعد للموضوع الطبيعي فيه مصداقية (البنيوية هي الحركة العصرية الأولى التي تحدت مصداقية الموضوع الطبيعي) إن المحاكاة(التي هي مجرد مظهر وتقليد، شئ زائف) والنماذج هي أمثلة على إعادة الإنتاج الخالصة. ولأن الشيفرة تسمح بتجاوز الحقيقة أو الواقع- كما كان مفهوماً في عصر الإنتاج- لذا تبرز أمامنا إمكانية غريبة يسميها بودريار "المعكوسية" Reversibility.

.. إن مبدأ إعادة الإنتاج قد تم احتواؤه في الشيفرة. فيما يتعلق بإعادة الإنتاج، من الواضح أن القوة العاملة أو العامل أيضاً تتم إعادة إنتاجه، فإعادة الإنتاج إذاً تشمل جانبي المعادلة في عصر التصنيع. إن أصل الأشياء ليس شيئاً أصيلاً ، بل هو صيغ وإشارات مشفرة وإعداد، وإذا سلمنا بأن الأصل في إعادة الإنتاج هو مبدأ التوليد وليس الموضوع الذي يتم توليده فإن المعكوسية الكاملة تكون ممكنة، فآخر أصلي تم إنتاجه يمكن أن يعاد إنتاجه بشكل تام. وبذلك يكون الاختلاف بين الحقيقي الواقعي وما يمثله (الصورة) قد انمحى وهكذا ينبثق لدينا عصر الصور الزائفة أو السميولاكرا.[44]

وفي المجال الاجتماعي، يلاحظ بودريار أن عصر الشيفرة بدأ يتغلغل في النسيج الاجتماعي بأكمله، ويدلل على ذلك بأن الأضداد تبدأ في الانهيار وبأن"كل شئ يصبح غير قابل للبت فيه بشكل حاسم": الجميل والقبيح في الأزياء، اليسار واليمين في السياسة..- كل هذه الأمور تصبح قابلة للتبادل في عصر إعادة الإنتاج والاصطناع أو المحاكاة.[45]

لقد كان بودريار ينطلق من موقفه فيما يتعلق بمضامين الشيفرة والتطورات في العلم الحديث والتكنولوجيا. ومقولته عن انعدام

44 - جون ليشته، خمسون مفكراًمعاصراً: من البنيوية إلى ما بعد الحداثة، ترجمة د. فاتن البستاني، مراجعة محمد بدوي، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، 2008. ص 471.

45 جون ليشته، مرجع سابق،ص 472

الاختلاف (أو غيابه) بين الواقعي وفوق الواقعي مسألة هامة جداً في بحثنا، ونظرية الصور الزائفة تفسر إلى حد بعيد عمليات الإنتاج والتلقي في المسرح الرقمي، كما سنناقش في الفصل التالي.

الواقع الافتراضي:

الواقع الافتراضيvirtual reality هو مفهوم فرضته التكنولوجيا الرقمية باعتباره واقعاً مغايراً للواقع "الواقعي". صار "الافتراضي" يدل على إدراك الواقع بوصفه تخلفه (في الأساس) الوسائل الرقمية المستوحاة من الحاسوب. و كثيراً ما يستعمل للإشارة إلى شئ ما يوجد في الذهن (مفترض) ، أو متخيل، أو يخلقه أو يخيّله الحاسوب. وتتضمن مادة الافتراضي في معجم أكسفورد الإنجليزي من بين ما تتضمنه من استعمالات للكلمة أنه شئ يوجد في جوهره أو أثره، وإن لم يكن وجوداً صورياً أو فعلياً، فيسمح بأن يطلق عليه الاسم بقدر ما يتعلق الأمر بالأثر أو بالنتيجة." [46]

"ويقال إن التكنولوجي جارون لانير Lanier هو الذي صاغ مصطلح الواقع الافتراضي في نهاية الثمانينيات، وغالباً ما يعد الواقع الافتراضي بهذا المعنى بناء بصرياً، يتم إدراكه استناداً إلى الأبعاد المكانية في الطول والعرض والعمق.... ويمثل الواقع الافتراضي تحولاً في المنظور من ذلك المتركز حول الفنان، كما تطور في عصر النهضة، إلى المنظور المتركز حول المستعمل، ويتضح بوجه خاص في البيئات الافتراضية الانغماسية مثل (الكهف) ، وهو بيئة سمعية بصرية بحجم غرفة تتسع لعدة أشخاص اخترعت في مختبر التخيل الإلكتروني في جامعة إلينوي في شيكاغو عام " 1991 [47]، ومن أمثلة العوالم الافتراضية أيضاً ذلك المتحف الافتراضي الذي أنشأته أورغواي كمتحف وطني ليس موجوداًعلى أرض الواقع.

مما تقدم يمكننا أن نرى إلى أي مدى كانت الصور التكنولوجية

46 بينيت، طوني وآخرون، معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع ترجمة سعيد الغانمي، ، المنظمة العربية للترجمة، بيروت ، 2010 ص 104

47 بينيت، طوني وآخرون، ، المرجع نفسه، ص 107





الرقمية موضوعاً فلسفياً بقدر قدرتها على تغيير العالم، ووعي الإنسانبه، وكيف كان المسرح كما قال بودريار هو المجال الذي يمكن فيه أن تتداخل مستويات الاصطناع المختلفة.

إن مقولة بودريار عن تحطم الاختلاف بين الواقعي وفوق الواقعي مسألة هامة جداً في بحثنا. ونظريته عن الصور الزائفة تفسر إلى حد بعيد عمليات الإنتاج و التلقي في العرض الرقمي، كما سنناقشها في الفصل التالي.

الفنون والتكنولوجيا الرقمية

"إن الهندسة الوراثية والرقمية ليستا شديدتي الانفصال عن بعضهما بعضاً... إنهما ركيزتا الكون الجديد- كونه أسلوباً جديداً في فهم وتنظيم وتقييم العالم والأداء في إطاره. وبينما كانت بعض المنتجات الثقافية أسرع من غيرها في احتضان النماذج الرقمية، فلا توجد منطقة لم يطالها التأثير." إن المسرح مثله مثل كل الفنون الجميلة هو بصدد بناء علاقة مع هذا النسق الجديد.[48]

يمكننا القول إن كل الفنون بما فيها المسرح قد تأثرت تأثراً واضحاً بالتكنولوجيا الرقمية، وظهرت أشكال فنية عديدة نتيجة لهذا التأثر والتفاعل بين الفنون "التقليدية" وبين التقنيات الرقمية، تحمل هذه الأشكال في الغالب اسم الرقمي أو التفاعلي ، كالأدب الرقمي والتصوير الرقمي والسينما الرقمية وأخيراً المسرح الرقمي.

إن تفاعل الأشكال الفنية التقليدية مع الوسائط الرقمية الجديدة مثل الإنترنت أنتج أشكالاً فنية جديدة تستفيد من التقنية الجديدة، وتتأثر بمنطقها وقدرتها على التفاعل مع المستخدم/ المتلقي.

لقد غيرت التكنولوجيا الرقمية تلك العلاقة التقليدية بين الإنتاج والتلقي، بين العمل الأدبي والقارئ، بخلاف الكتاب المطبوع، حيث يستحيل على المؤلف أن يتعرف على تذوق القارئ العادي للتجربة الإبداعية للعمل الأدبي، نتيجة الانفصال التام بين المؤلف ومؤلفه

48 - Recombinant Theatre and Digital Resistance,Critical Art Ensemble,The Drama Review,44.4 Winter 2000.



وقارئه. أما في حال نشره على شبكة الإنترنت ، فيدخل النص الأدبي في شبكة من العلاقات المختلفة، ويجد قارئ الإنترنت نفسه في علاقة مباشرة مع العمل الأدبي، إذ يمكنه أن يعلق عليه أو يوجه ملاحظات إلى المؤلف. هذا إذا قصرنا حديثنا على النسخ الرقمي للعمل الأدبي من خلال نشره في مجلة إلكترونية أو أحد مواقع الإنترنت أو شبكات التواصل الاجتماعي، إلخ. حيث تتيح تقنيات الوب إمكانية التعليق، والتعليق على التعليق، والمشاركة، والتقييم ، واستخراج العبارات الدالة من النص (الاقتباس والاستشهاد) والنشر على شبكات التواصل الاجتماعي المختلفة، والمدونات، إلى آخر آليات التفاعل والمشاركة.[49]

الأدب الرقمي

أدى انتشار الماسحات الضوئية، وزيادة سعات التخزين الخاصة بخوادم الإنترنت servers إلى ازياد حركة رقمنة الكتب والروايات، أو تحويلها إلى صيغة رقمية، ونشرها على شبكة الإنترنت . لكنها ظلت نسخة لا تختلف عن الأصل الورقي إلا في كونها مرقمنة، يمكن تصفحها على أجهزة الكمبيوتر أو الكمبيوترات اللوحية tablet Pcs. كما أدى ابتكار صيغة المستندات المحمولة PDF إلى انتشار هذه الصيغة من الكتب المرقمنة، وذلك لسهولة تداولها وقراءتها، واحتفاظها بالتنسيق نفسه على مختلف نظم التشغيل.

ولكن الشرارة التي أدت إلى ثورة حقيقية في التعامل الرقمي مع النصوص بشكل عام، هي ابتكار الروابط النصية hyperlinks text أو Hypertext. هذا الابتكار هو الذي صنع تجربة الأدب الرقمي، والرواية والشعر الرقميين. كما كان له أثر كبير في انتشار الشبكة العنكبوتية العالمية worldwide web.

الترابط النصي

يقدم لنا التعريف الأول لمفهوم Hypertext كنظام يتشكل من

49 موقع Goodreads مثالاً.





مجموعة من النصوص ومن روابط liens تجمع بينها، متيحاً بذلك للمستعمل إمكانية الانتقال من نص إلى آخر حسب حاجاته." [50]وفي تعريف موسوعة إنكارتا في نسختها الفرنسية 1998، نجد أنفسنا أمام إدراج مفهوم الترابط النصي ضمن مفهوم "تعدد الوسائط" ، بتطبيقه على خزانة من الملفات يقوم بربط مجموع هذه الملفات بواسطة نسيج من العلاقات غير المتتالية. وتتيح هذه الروابط liens للمستعمل أن يتنقل بين موضوعات متنوعة دون مراعاة النظام الذي تخضع له في ترتيبها أما الموسوعة البريطانية فتقترح هذا التعريف: "ربط وثائق إعلامية متصلة فيما بينها بواسطة روابط إلكترونية قصد السماح للمستعمل بالوصول إليها بسهولة." [51]

ومن الملاحظ – كما يقول الباحث سعيد يقطين- أن "الترابط" هو السمة الأساسية التي تتصل بمفهوم Hypertext. ويميز بين هذا المفهوم وبين المفهوم نفسه في نظرية النص التي تجعله مقتصراً على العلاقة بين نصين سابق ولاحق. ولتوضيح الاختلاف الأساس بين الاستعمالين، وصلتهما معاً بالتفاعل النصي، لابد لنا من التمييز بين النص والنص الإلكتروني.

يظل النص في الاستعمال الجاري مرتبطاً بالشفاهي والكتابي، بينما نجد النص الإلكتروني هو ما يتحقق من خلال شاشة الحاسوب، وله مواصفات تختلف عن النص الشفاهي أو المكتوب... إن مفهوم "التعلق النصي" يضعنا أمام علاقة بين نصين اثنين، حيث يقيم اللاحق منهما علاقة مع السابق. أما في النص الإلكتروني فالترابط النصي يتجسد من خلال الروابط التي تتم من داخل النص نفسه، ويسمح لنا هذا بالانتقال داخل النص وفق ما تستدعيه عملية القراءة."[52]

ولعل أوضح مثال على ذلك هو الموسوعة الإلكترونية أو أي نص آخر يتضمن إحالات إلى نصوص أخرى، أو محتوى آخر. لقد أتاحت الوسائط المتعددة للمبدعين إمكانية تفاعل القارئ مع النصوص والرسوم

50 سعيد يقطين – النص والنص المترابط ، مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي ، المركز الثقافي العربي، بيروت، 2005، ص100-101

51 المرجع نفسه ص101

52 نفسه، ص102



والصور والفيديو والصوت في آن واحد، وتكوين تجربته الخاصة في القراءة، وذلك هو الفارق الأساسي بين قراءة النص المطبوع، وقراءة النص الإلكتروني، فمن الممكن أن ينتقل القارئ في سياق قراءته إلى فصل آخر أو ينتقل إليصورة أو ملف صوتي، أو يتابع الحكاية من وجهة نظر شخصية أخرى. الخطاب الأدبي في الرواية الرقمية مختلف في أدواته ، فهو ليس تتابعاً خطياً يبدأ من فصل إلى الفصل التالي حتى تنتهي الرواية، وبالتالي فالقراءة هنا فعل مختلف حيث تتميز بقدرة القارئ على التفاعل، وهذا التفاعل لم يكن ممكناً إلا بفضل الروابط النصية (والتي تطورت فيما بعد إلى روابط متعددة الوسائط) والتي يمكنه التحكم فيها بواسطة النقر على "الماوس" أو بمجرد اللمس كما هو الحال في أجهزة الكمبيوتر اللوحية.

الأدب الرقمي التفاعلي :

تعتبر قصة بعد الظهيرة afternoon،a story التي كتبها مايكل جويس عام 1990، هي بداية الأدب الرقمي التفاعلي. والرواية التي لا تزال منشورة على شبكة الإنترنت [53] تمكن القارئ من التفاعل مع الأحداث بشكل مبسط، فهو يجيب على سؤال في نهاية كل مقطع إما بنعم أو بلا. وحسب اختيار القارئ يظهر مقطع جديد من القصة، كما أن العديد من الكلمات هي روابط نصية تنقل القارئ إلى مقاطع ذات صلة في الرواية.لقد تمت كتابة هذه القصة باستخدام برنامج مخصص للكتابة التفاعلية يسمى Storyspace [54] يعين الكاتب الرقمي على تنظيم ونشر عمله، لا سيما مع النصوص التشعبية المعقدة، وهذا أمر له دلالته فالإبداع الرقمي لم يأت بمحض الصدفة، وإنما جاء استثماراً للتقنية الجديدة، في سياق واع بها، ومدرك لإمكاناتها وخصائصها. ثم نشرت لاحقاً قصة لم أقل شيئاً 1994(I Have Said Nothing) من تأليف جيه دوجلاس Douglas التي تستعين بالصور والرسوم البسيطة إلى جانب النص.

أما القصيدة الرقمية فقد ظهرت للمرة الأولى في عام 1990،

53 http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/index.html

54 http://www.eastgate.com/Storyspace.html





للأمريكي روبرت كاندال. ولم يمض وقت طويل حتى التحق المبدعون العرب بركب الغربيين فأبدع الشاعر الدكتور مشتاق عباس معن قصيدته الأولى (تباريح رقمية لسيرة بعضها أزرق) عام 2007، بالإضافة إلى إبداعات الأردني محمد سناجلة من قصائد وروايات رقمية مثل "شات" و"صقيع"[55]

هناك عدة تعريفات للأدب الرقمي أو كما يسمى أحياناً التفاعلي أو التفاعلي الرقمي. فالدكتور مشتاق معن يعرف النص التفاعلي بأنه "النص الذي يستعين بالتقنيات التي وفرتها تكنولوجيا المعلومات وبرمجيات الحاسب الإلكتروني لصياغة هيكلته الخارجية والداخلية، والذي لا يمكن عرضه إلا من خلال الوسائط التفاعلية الإلكترونية كالقرص المدمج والحاسب الآلي أو الشبكة العنكبوتية الإنترنت " أما السيد نجم فيعرف النص الرقمي بأنه كل نص ينشر نشراً إلكترونياً سواء كان على شبكة الإنترنت أو على أقراص مدمجة أو في كتاب إلكتروني أو البريد الإلكتروني وغيره، متشكلاً على نظرية الاتصال في تحليله، وعلى فكرة التشعب في بنياته." [56]

بينما يرى الناقد لوس غلايزر Glaziwr في تعريفه للقصيدة التفاعلية بأنها تلك القصيدة التي لا يمكن تقديمها على الورق" أما حسام الخطيب، فقد رأى أن النص الرقمي نوعان: "النوع الأول: النص الرقمي ذو النسق السلبي، وهو النص المغلق الذي لا يستفيد من تقنيات الثورة الرقمية التي وفرتها التقنيات الرقمية المختلفة مثل تقنية النص المتفرع (الهايبرتكست)، أو المالتي ميديا المختلفة من مؤثرات صوتية وبصرية وغيرها.. النوع الثاني: النص الرقمي ذو النسق الإيجابي، وهو ذلك النص الذي ينشر نشراًرقمياً، ويستخدم التقنيات التي أتاحتها الثورة المعلوماتية والرقمية من استخدام النص المتفرع الهايبرتكست والمؤثرات السمعية والبصرية الأخرى، وفن الأنيميشن والجرافيك وغيرها." [57]

وتقدم فاطمة البريكي ، وهي باحثة انشغلت مبكراً بموضوع الثورة

55 د. إياد إبراهيم الباوي ، د. حافظ الشمري ، ، الأدب التفاعلي الرقمي ، الولادة وتغير الوسيط، الطبعة الأولى 2011م (كتاب إلكتروني) ص 22

56 المرجع السابق ، ص 24

57 نفسه ، ص 24



الرقمية، ووضعت كتاباً بعنوان مدخل إلى الأدب التفاعلي، في تعريفها للقصيدة الرقمية أنها "ذلك النمط من الكتابة الشعرية الذي لا يتجلى إلا في الوسيط الإلكتروني، معتمداً على التقنيات التي تتيحها التكنولوجيا الحديثة، ومستفيداً من الوسائط الإلكترونية الحديثة المتعددة في ابتكار أنواع مختلفة من النصوص الشعرية تتنوع في أسلوب عرضها وطريقة تقديمها للمتلقي/ المستخدم، الذي لا يستطيع أن يجدها إلا من خلال الشاشة الزرقاء، وأن يتعامل معها إلكترونياً وأن يتفاعل معها، ويضيف إليها، ويكون عنصراً مشاركاً فيها."[58]

أما الكاتب الرقمي، فيعرفه السيد نجم قائلاً: " هو الممارس لفعل الكتابة وقد لا تعني الكاتب بالمعنى الأدبي المتعارف عليه، وتميل أكثر إلى معنى الممارس للعمليات الرقمية المتعددة، سواء تحرير البريد الإلكتروني، أو الباحث في مواقع البحث ، أو المشارك في المنتديات والمواقع المختلفة، وأخيراً القادر على تحرير عمل إبداعي بشروط خاصة." [59]

الرقمي إذاً ليس مرتبطاً بالتقنيات الحاسوبية فقط، بل يرتبط أيضاً بالتفاعلية والدور الفاعل للقارئ الذي يصنع تجربته الخاصة في التلقي، من خلال انتقاله من مقطع إلى آخر ضمن البنية الرقمية للرواية أو القصيدة. وبالتالي فالوعي بخصائص التكنولوجيا وممارستها، هو مسألة أساسية لكل من الكاتب والمتلقي، بل إنها ترتقي إلى لغة موازية يتعين على الإنتاج والتلقي أن يتقناها من أجل إتمام التواصل بنجاح.

السينما الرقمية

ولنأخذ السينما الرقمية على سبيل المثال، التي شهدت حقبة ازدهارها، بزيادة هائلة في الفيديو الرقمي وكاميرات التصوير الصغيرة الرقمية التي منحت الهواة القدرة على تصوير ومونتاج أشرطة فيديو زهيدة التكلفة رفيعة المستوى . "ومع أن الفيديو

58 -نفسه ص 25

59 - راجع د. إياد إبراهيم الباوي ، د. حافظ الشمري ، مرجع سابق ص ص 22-19





الرقمي لا يصل إلى مستوى جودة فيلم الخمسة والثلاثين مليمتراً، إلا أنه جيد بما فيه الكفاية بحيث أنه أمكن استخدام الفيديو الرقمي في طائفة من المشاريع السينمائية .. كان إنتاجها سيكون مستحيلاً أو مكلفاً إلى درجة يجعلها مستحيلة قبل ظهور الفيلم الرقمي."[60]

كانت التكنولوجيا الرقمية مؤثرة من خلال تدخلها في اقتصاديات الإنتاج السينمائي وخفضها كلفة الإنتاج، وبحكم القفزات الهائلة في التكنولوجيا وبابتكار تقنية الجودة العالية أو High Definition HD لم يعد من الممكن التمييز بين جودة الأفلام التقليدية (35 مم) والأفلام الرقمية، كما وفرت شبكة الإنترنت والشبكات الاجتماعية الإلكترونية مثل موقع myspace الدعاية الكافية للسينما الرقمية، وفي الوقت نفسه تمضي ابتكارات التكنولوجيا الرقمية قدماً من خلال آلات العرض السينمائي الرقمية، وابتكار أجهزة المسرح المنزلي Home Theatre[61] والتلفزيون عالية الجودة، والمتقدمة تكنولوجياً إلى درجة عالية مما يسمح للمشاهد بأن يتحكم في وقت المشاهدة، وأجهزة الفيديو الرقمية المحمولة مثل ipod ، التي تمكن المشاهد من تحميل الأفلام من شبكة الإنترنت نظير رسوم معينة.

إن تجربة المشاهد أصبحت من الغنى والثراء لدرجة أن المخرج جورج لوكاس الملقب بعراب السينما الرقمية تنبأ بأن الذهاب إلى السينما لن يصبح عادة في المستقبل، في إشارة واضحة إلى كل الإمكانات التكنولوجية الهائلة التي تتوفر في المنازل، والتي يوحي بها تعبير المسرح المنزلي.[62]

التصوير الرقمي

تمكن الفنانون باستخدام البرمجيات الحديثة من رسم صورهم مباشرة باستخدام تقنيات رقمية، دون أي استخدام للأدوات التقليدية في الرسم، وامتدت هذه التقنية إلى تصميم الصور ثلاثية الأبعاد.،

60 - الثورة الرقمية- ستيفن آشر- مقال منشور على شبكة الإنترنت www.usinfo.state.gov

61 -هناك بعض الخلط في ترجمة التعبير، حيث يطلق على دور العرض السينمائي في الولايات المتحدة لفظة مسرح Theatreربما لأن المسارح كانت تستخدم كدور للعرض السينمائي، وبالتالي فإن الترجمة الأصوب والأدق هي السينما المنزلية، وليس المسرح المنزلي.

62 -المصدر السابق.



مما أسهم في إبداع أعمال فنية مختلفة ومتميزة.
ويثير التصوير الرقمي العديد من النقاط حول عبق العمل الفني الفريد- هذه الطبيعة التي تحدث عنها والتر بنجامين في مقالته (العمل الفني في عصر الإنتاج الميكانيكي) (1936)
تتحدى الصورة الرقمية مقولة الأصالة لأنه لا يوجد حرفياً أصل للصورة الرقمية مادامت جميع النسخ تشبه الأصل إلى حد التطابق، أما التحدي الثاني فيعتمد على طبيعة الأداء، حيث يعتمد الأداء على الشاشة المستخدمة من حيث دقتها resolution وكفاءتها في عرض الصورة، مثلما يعتمد أداء القطعة الموسيقية على أداء العازفين، ونوعية الآلات الموسيقية المستخدمة وجودتها.
وعلاوة على مسألة الأصالة والتفرد ، تثير اللوحة الرقمية السؤال عن قدرتها على البقاء والخلود ، فعلى سبيل المثال ظل النقش الفرعوني آلاف السنين ومازال موجوداً لكن يبقى السؤال حول خلود الفن الرقمي وإلى متى سيصمد ويبقى؟

المسرح والتكنولوجيا

ارتبط المسرح منذ بدايته بالتكنولوجيا، باعتباره فناً يحاكي الحياة، ويستوعب بداخله كل الفنون، وكما أسلفنا فإن تاريخ المسرح هو بشكل أو بآخر تاريخ للتكنولوجيا، فالمسرح يسعى دائماً إلى الإفادة من التقنيات الجديدة في عصره، وبالتالي يعكس التطور التكنولوجي. فإذا تأملنا الوسائل التقنية التي استخدمها الإغريق على سبيل المثال في مسارحهم، استطعنا أن نتعرف على مستوى التكنولوجيا التي كانت سائدة في ذلك العصر.
إن الطريقة التي كان يعمل بها مسرح الجلوب الذي يمثل الكرة الأرضية المصغرة كانت بمثابة آلة زمكانية تحركها طاقة الخيال. هذا التلخيص الذي يقدمه شكسبير للمسرح وطريقة عمله- من خلال أداة التكنولوجيا وخيال الجمهور البصري والشفوي – على تحديد دور الخيال في تمثيل أي ذكاء إنساني ذلك أنه بدون هذا فإن مسرح الجلوب لا يستطيع أبداً أن يمثل الدنيا كمسرح كبير. ولهذه الملحوظة في حد ذاتها دلالات عميقة بالنسبة لأية محاولة تستهدف





خلق آلة ذكية، إذ إنه مهما يكن قدر المعرفة التي نختزلها داخل الآلة، فسيظل خيالنا هو المسؤول عن تحديد إحساسنا بذكائها. [63]

إن صلة المسرح الوثيقة بالعلم عظيمة : فكلاهما يمكن تحليله إلى مهارات تطبيقية بحتة. وربما يكون هذا هو السبب الذي دفع بطائفة اليسوعيين- على سبيل المثال- إلى وضع المسرح في مكان محوري في مناهجهم الدراسية، فالبروفات تتبع استراتيجية تشبه البحث العلمي، فهي تبدأ بالملاحظة، ثم الاختبار التجريبي حتى تصل إلى أقل الفروض ضرراً."[64]

ويؤكد جوليان هيلتون في كتابه المنشور عام 1992، (اتجاهات جديدة في المسرح) "أن المسرح نادراً ما واجه طبيعته برغم أن جاذبيته الجماهيرية ترتكز على العبقرية التكنولوجية بقدر ارتكازه على العبقرية الفنية، والسبب وراء ذلك هو رغبته في أن يقف إلى جانب القيم الحضارية في صراعها مع عالم المشروعات التجارية والآلة."[65] إلا أن الباحث يرى هذا التفسير شديد العمومية والتبسيط إلى درجة الإخلال، إذ ينظر إلى المسرح ككل، مستبعداً توجهاته السياسية والأيديلوجية المختلفة.

فقد اختلف موقع التكنولوجيا بين الاتجاهات السياسية والأيديولوجيات المتباينة، وبالتالي تباينت المواقف الفنية والجمالية من التكنولوجيا. فقد كان التطور التكنولوجي المتسارع في القرن العشرين مبعثه سعي الرأسمالية الصناعية إلى النمو وتراكم رأس المال، ما أدى إلى تحالف بين الرأسمالية والتقنية ، أما بالنسبة للاشتراكيين والشيوعيين، فقد كان الأمر مختلفاً: "الرأسمالية في أوج تطورها بدأت تقيم آمالها في النمو (أي تراكم رأس المال) على التطورات العلمية وعلى التطبيقات التكنولوجية على الصناعة والنقل. وبعد قرن كان التحالف جلياً بين التقنية والرأسمالية. الليبراليون بتفكيرهم الحسن اعتقدوا أن تطوراً تقنياً- اقتصادياً من شأنه تحسين ظروف حياة السكان كلهم تدريجياً، إذا صاحب هذا

63 هيلتون، جوليان(محرر)، اتجاهات جديدة في المسرح، ترجمة د. أمين الرباط، سامح فكري، أكاديمية الفنون، 1995، ص 211

64 هيلتون، جوليان، المرجع السابق، ص 209

65 هيلتون، جوليان(محرر)، نفسه، ص 210



التطور إصلاحات ديمقراطية وليبرالية عميقة. بينما الاشتراكيون والشيوعيون وهم أقرب إلى المصانع اعتقدوا أن تغيير التقنية وحده ليس كافياً."[66]

وذهب الموقف الأيديولوجي الجمالي من التكنولوجيا إلى التغني بها كإنجاز إنساني عظيم يرتقي إلى مرتبة الفن، من حيث إتقانه وجمالياته، وكانت الماكينة باعتبارها التجلي الواضح والملموس للتكنولوجيا هي أيقونة الحداثة وموضوعها. وفي هذا الصدد يقول إيمانويل بيرل: "الماكينة هي مكان العالم الحديث، أي الهدف الحقيقي للفكر، الرأسمالية تشعر أنها ليست أكثر من تعبير عن الماكينة، الماكينة هي إلهها، وتبرر نفسها بالأمل الذي تضعه فيها. في بعض المناسبات تحول هذا الأمل إلى حب نزيه للماكينة، نشوة أمام الجمال، كتل من الحديد الصلب، أحجام لامعة من المكابس المشحمة، كل هذه الأحجام.

ومن هنا كان اهتمام الفنانين ، خصوصاً المصورين الضوئيين بالماكينة كموضوع. لقد تحولت الماكينات إلى نماذج في التصوير في العشرينيات والثلاثينيات مثلها مثل الأعمال الهندسية الكبرى"[67]

تطور استخدام التكنولوجيا في المسرح

يعكس تاريخ الإضاءة والمعمار المسرحيين التطور التكنولوجي عبر العصور، ففي حين أقيمت العروض المسرحية الإغريقية في وضح النهار مستفيدة من أشعة الشمس كمصدر وحيد للإضاءة، ثم استخدمت المصابيح النفطية والشموع، استفاد المسرح من الاكتشافات الحديثة بدءاً من غاز الإضاءة إلى الكهرباء، وبالتالي كان لذلك تأثيره على جماليات وأساليب الإخراج المسرحي. وكما يعبر عن الفكرة دي دييغو بقوله: "أحد المجالات التي حققت فيها النوايا الجديدة حضوراً واسعاً بالنسبة لإدخال أداة تكنولوجية مختلفة وبالتالي تجديد في المجال السردي كان إضاءة خشبة المسرح"[68]

66 دي دييغو، روسا ، باثكيث، ليديا، التكنولوجيا و المسرح، وزارة الثقافة، مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي ، القاهرة ص 153

67 دي دييغو ، مرجع سابق، ص ص 154-153

68 دي دييغو، مرجع سابق،ص 36



في عام 1821 اكتشف الغاز الضوئي على يد لوبون Le Bon وبذلك حل محل الشموع والمصابيح النفطية، واستخدم لأول مرة مسرحياً في افتتاح أوبرا باريس 1847. لكنه كان يتطلب إشعال المصابيح بقطعة قطن مبللة بالكحول، ويتطلب استخدامه حذراً خاصاً.

وفي عام 1885 بدأت كهربة المسارح، وتمت إضاءتها بالمصابيح القوسية ثم مصباح أديسون المتوهج الذي اكتشفه عام 1878، مما أسفر عن عدة نتائج على المستوى الجمالي والإخراجي:

فقد سمح تركيب الكهرباء بأن يصبح إظلام القاعة أمراً معتاداً، فقد كان إظلام إضاءة الغاز مسألة خطيرة، ومع إطفاء أنوار قاعة العرض، زادت قدرة المتفرج على التلقي بتركيز أكبر.

كما أسفر ظهور الكهرباء عن مئات العروض التي تحتفي وتتباهى بهذا الاكتشاف الجديد: " في مسرح تياري برينسيبال في مايورقة، لا يزال يحتفظ بملصق.. يعلن عن عرض فيه مقتطفات موسيقية وكان أهم ما فيه الضوء الكهربائي معلن عنه بحروف كبيرة. وفي هذا الملصق نص مقتضب.. : خمسة مدافع ضوئية ستؤدي إلى إبهار تجعل وكأن المسرح تحول إلى نهار "[69]

إلا أن دخول الكهرباء إلى المسارح كان له تأثير أعمق وأهم، فقد كان للإضاءة الكهربائية وتطورها أثر في إنارة إيماءة الممثل ووجهه، وبالتالي تمكن الممثل من استخدام الإيماءات وتعبيرات الوجه بشكل مختلف، لأن تعبيراته صارت أوضح كثيراً بالمقارنة بإضاءة الغاز التي كانت أكثر شحوباً مما كان يضطره للمبالغة في إيماءاته.

تطبيقات تكنولوجية أخرى

وتوالت التطبيقات التكنولوجية التي تستخدم الطاقة الجديدة، على سبيل المثال ابتكر كارل لوتنشلاجر أول خشبة دوارة تحركها الطاقة الكهربائية، واستخدمها كارل راينهارت في إخراجه عرض حلم ليلة صيف على مسرح كلاينس Kleines، كما استعمل السيكلوراما ذات الشريط الدائم المركب على عجلات وكان يسمح له باستخدام ألوان مختلفة.

69 دي دييغو، مرجع سابق، ص 44

ويرصد الباحثون عدداً من التطورات التكنولوجية المتلاحقة التي تمت منذ بداية القرن العشرين حتى عشرينياته:

- استخدام مواد لأول مرة مثل الحديد والصلب لبناء هياكل متعددة الاستعمال، فقد استعمله راينهارت وميرهولد وبيسكاتور وآخرون.
- إدخال عناصر هيدروليكية في بناء منصات متحركة ومصاعد، كما في المسرح الشعبي Volksbune في برلين.
- إدخال آليات متحركة مثل الخشبات الدوارة، والمنصات ذات العجلات أو السجادة المتحركة.
- استخدام العرض الثابت كعنصر سينوغرافي أو نصف إخباري. واستخدمه كل من مايرهولد وبيسكاتور وبرشت باستفاضة.
- إدخال عناصر تصويرية فيلمية ووثائقية، كما فعل بيسكاتور عام 1927 في إخراجه مسرحية شفايك الجندي الشجاع.
- إدخال ماكينات أو أدوات حقيقية ذات طبيعة تقنية مثل الجرارات الزراعية، ماكينات حصاد، رافعات، رشاشات ، دراجات نارية، شاحنات، هذا ما قام به مايرهولد ومهندسة السينوغرافيا التي عملت به بروبوفا Propova في مسرحية أرض مشببة لتترياكوف Tetriakov. [70]

نماذج لاستخدام الآلة الميكانيكية مسرحياً

ويبدو ما قام به الفنانان البنيويان الروسيان فسنين وبروبوفا في بداية العشرينيات نموذجاً على هذا الافتتان بالآلة. ففي عام 1921 كلف مايرهولد فسنين وبروبوفا بتصميم سينوغرافيا لمسرحية كفاح وانتصار السوفييت وهو عرض في الهواء الطلق كان يجب أن يشارك فيه 2300 جندي و 16 مدفعاًو 5 طائرات ودبابات ومدافع. وفي لحظة ما كان من المنتظر أن تقوم الطائرات الخمس بالتحليق في حين تعرض مجموعة أجهزة عاكسة من الدفاع الجوي شعارات عنمدينة المستقبل. قام بوبوفا بتصميم فضائين حضريين : قلعة الرأسمالية ومدينة المستقبل. القلعة كانت ذات طابع تكعيبي

70 - دي دييغو، مرجع سابق، ص ص 51-49





وحربي أما مدينة المستقبل فتشكلت بصفة خاصة من أقواس وهياكل معدنية، عجلات وسيور سحب، هوائيات وكابلات رافعات، قدم فسنين وبوبوفا نموذجاً معمارياً مستقبلياً تكون فيه مدينة المستقبل مرؤوسة بخطوط قوى مائلة وماكينات في حركة دائمة.

هذا البعد الماكيني كان حاضراً في السينوغرافات التي أعدها بوبوفا لمايرهولد في السنوات التالية. سينوغرافيا " الديوث العظيم" كانت في حد ذاتها ماكينة في حالة حراك ذاتية تجبر الممثلين على اتخاذ طريقة أداء ميكانيكية. وقد وصلت قمة هذا التوجه الميكانيكي في عمل مايرهولد في "الأرض الماعزية" وكانت السينوغرافيا أيضاً لبوبوفا. وبمناسبة هذا العرض كتب مايرهولد: " النموذج التقني لرافعة حصان كانت الماكينة التي صممها وهي عبارة عن رافعة محمولة على جسر متحرك في وسط مسرح عار." باقي السينوغرافيا كانت عبارة عن تركيب لأشياء حقيقية: شاشات لعروض كانت تتعلق من رافعة، سيارة، جرار زراعي، شاشة ثلاثية الأبعاد، ملصقات دعائية، جهاز عرض سينما، كاميرا سينما..."[71]

وأصبح من الشائع في تلك السنوات إزاحة الصورة البشرية والصورة الطبيعية إلى مستوى ثان، مع إعطاء الأولوية للتكوين العقلاني، البناء الميكانيكي، أو الصورة التشكيلية، ومحاولة إزاحة الصورة البشرية من على المسرح، وهي السمة المشتركة للكثير من المبدعين الطليعيين [72]

كان للجمالية الماكينية نتائجها في مجال الهندسة المعمارية والإضاءة المسرحية . فقد كان برامبوليني - الذي كان على صلة بالمستقبلية الإيطالية - أحد الأوائل في اقتراح شبكات حيوية باستخدام عناصر متحركة في الإضاءة المسرحية، وقد كتب يقول إن الخشبة لن تكون خلفية ملونة، بل معماراً كهروميكانيكياً بلا لون، فيه حياة منبثقة عن انبعاثات ملونة لينابيع ضوئية ناتجة عن عواكس كهربائية من الزجاج المتعدد الألوان، الجاهزة والمنسقة قياسياً حسب الروح التي يتطلبها كل حدث مسرحي ، أما بيسكاتور

71 - دي دييغو ، مرجع سابق، ص 156

72 - روسا دي دييغو - التكنولوجيا و المسرح 157-156



فقد شكلت الماكينية إحدى مميزات مسرحه، حيث قام كما هو معروف بربط الإعداد للكتابة المسرحية باستخدام ماكينات مسرحية محددة.."[73]

لقد أدت كل هذه التطورات التكنولوجية بطبيعة الحال إلى التخلي عن التقنيات المستخدمة في القرن التاسع عشر لأنها صارت زائدة عن الحاجة. لكن هذا السيل من الابتكارات التكنولوجية خدم أساساً رؤى جمالية خاصة.

كانت الآلة تستخدم في المسرح الإغريقي للإيهام بالأحداث الأسطورية للدراما الإغريقية، ولعل مقولة أرسطو الشهيرة عن الإله الذي يخرج من الآلة Deus ex Machina دليل على أهمية دور الآلة في المسرح. واستمرت الآلة تؤدي الدور نفسه في إبهار الجمهور بالمعجزات في مسرح العصور الوسطى.

أما الآلة في القرن العشرين فقد استخدمت للتعبير عن رؤى جمالية وسياسية خاصة بجيل المخرجين المسرحيين الذين برزت أسماؤهم في ذلك الوقت، مثل مايرهولد و بيسكاتور.

وتعكس إحدى مسرحيات بريشت "طيران فوق المحيط" هذه الرؤية:

طيار 4: "إن الفوضى لاتزال تخيم
على المدن المحسنة
قادمة من الجهل وتتساوى بالإله.
لكن الماكينات والعمال
سيكافحان ضده، وأنتم أيضاً
عليكم أن تشاركوا
في المكافحة ضد ما هو بدائي!" [74]

هنا يمثل ذلك التقديس للتكنولوجيا ومناقضتها لكل ما هو بدائي وفوضوي، هنا "صيغت بكل قسوتها أيديولوجيا الحداثة الماكينية، الفصل القاسي بين الإنسان والتقنية والطبيعة، مفهوم التاريخ كتقدم مستقيم ...، والرغبة في توجيه هذا التقدم المستقيم نحو

73- دي دييغو ، مرجع سابق، ص 157

74- دي دييغو ، مرجع سابق، ص 166





العدالة والرفاهية بفضل تطبيق المادية الجدلية."[75]

إن الآلة بالنسبة لبريشت وللمستقبليين كانت تمثل التقنية التي حملت البرجوازية إلى السلطة، والتي يتعين الاستيلاء عليها و جعلها منتجة للاشتراكيين.

وفي فترة ما بين الحربين إلى الستينيات تنبئنا عناوين العديد من المسرحيات عن حضور الآلة في الفكر الدرامي ، على سبيل المثال الآلة الحاسبة لإلمر رايس، الآلة الجهنمية (جان كوكتو)، و "آلية هاملت" Hamletmaschine لهاينر موللر.وبالنسبة لموللر لم يكن الإنسان-الماكينة هو الإنسان الذي يقبل أن يكون ماكينة ويستطيع أن يرسم حدود شخصيته بوضوح ، بل هو مخلوق بشع، وظائفه غير المنطقية والماكينية تختلط وتتداخل.[76]

المبدع المسرحي الأخير الذي يذكره روسا دي دييغو هو تادوش كانتورKantor، ويشير إلى مفهوم الماكينة الداخلية التي تعد مرحلة جديدة تنم عن الولوج إلى عالم ما بعد الحداثة: صور جيرمين كرول أو موهولي- ناجي كانت لرافعات وجسور وماكينات صناعية، وكلها عناصر تنم عن تقدم، ارتفاع، زيادة في الإنتاجية. ماكينات المستقبليين أو الدادائيين سيارات وطائرات وهواتف، ما يعني سرعة في النقل أو الاتصال. أما صورة الماكينة التي تظهر لدى كانتور وموللر من داخل الماكينة أو بالأحرى الماكينة الداخلية، وميزتها الدائرية والتكرار. الماكينة لم تعد ماكينة التاريخ بل ماكينة الذاكرة. الماكينة لا تتقدم ولا تنتج بسرعة، بل بكل بساطة تدور مرة وأخرى. الماكينة لم تعد تفسح المجال أمام التركيب الذي ينبع منه ما هو جديد، بل الدائرية التي تسترد كل ما هو قديم وتظهر التفاصيل، والفوارق. السرعة لم تعد تدهش لأن السرعة عندما تزيد ينحني الفضاء."[77]

إن مسرح الصور هو مسرح عصر اختفاء الماكينات بتعبير دي دييغو، حيث طرح مبدعو مسرح الصور التداخل بين الماكينة والصورة

75- المرجع نفسه، ص 166

76- المرجع المذكور ص 169

77- نفسه ص 171



لتختفي الأولى تحت الثانية [78]
ويقترح مؤلفا كتاب التكنولوجيا والمسرح تصنيفاً موجزاً وشخصياً للإخراج الجديد في علاقته بالتكنولوجيا نورده هنا لأهميته:

1. التكنولوجيا في خدمة التطورات الميكانيكية بهدف التشديد على مشاهداتية الحدث المسرحي. فعلى سبيل المثال الحركة التي يتم بها تغيير خشبة المسرح. تغييرات كبيرة في الديكورات، تحسين الإضاءة باستخدام آخر صيحة في عالم الحواسيب. مؤثرات مشهدية في المستوى نفسه. على الممثل أن يتحكم في تقنيته وحضوره كي لا تلغيه الماكينات. هذه الظاهرة موجودة حالياً في بعض عمليات الإخراج الحالية في مجال الأوبرا. مثال: (مايكل كروفورد في شبح الأوبرا)
2. حالة الاحتفالية التكنولوجية في خدمة ما هو ملفت، ما هو مشهدي على حساب الظروف الحميمة للنص الذي يمثل...(في هذه الحالة يتبع الممثلون خطاً معارضاً لأغراض المؤلف لأسباب لا علاقة لهم بها.)
3. الذكرى – التكريم لأول حالة لفرقة خاصة تخاطر بلغة بيوميكانيكية، عبر قسوة وشعائرية آرتو. واقعة حسب الكاتب العبقري تحت تأثير التكنولوجيا التي تستخدم الفضاء بحيث يشفر الممثل النص بأصوات مطبقة على النص، وذلك من خلال شفرات ضد طبيعية حسب الموقف الدرامي، وضم ماديته إلى الماكينة المسرحية وخلق حركية خاصة لكل نص.
4. التكنولوجيا المستخدمة كوجهة نظر ساخرة من المجتمع المعاصر، التي استخدمها عدد كبير من المبدعين.. يعمل الممثل ويغني ويمثل ويقوم بالإيماء ويفسر من خلال النصوص الدقيقة بعناصر ميكانيكية- سيارات مصورة على الخشبة، مطر من الأدوات، مصانع عديدة، مطابخ على أسلوب شابلن.. إلخ. وكانت النتيجة تعبيرية عظيمة .
5. الصيغة الأكثر قرباً مما نعتبره حرفياً بمثابة ممثل- ماكينة بالنسبة لممثل- طاقة ومبدع الفضاء والجو والذروة بدعم

78- انظر دي دييغو ، مرجع سابق، ص 172





موسيقي وتكنولوجي مناسب. ربما تكون فرقة لافورا ديلس باوس La Fora Dels Baus أحسن مثال للممثلين المختلطين مع التكنولوجيا، رغم أن جذورها تعود إلى مراجعات تاريخية في ثقافتها المحلية: الألعاب النارية، موسيقا النقر، أو استخدام عناصر بدائية من الطبيعة.[79]

لقد كانت الآلة بوصفها رمزاً للتكنولوجيا موضوعاً هاماً في تاريخ المسرح في القرن العشرين، وتباين استخدامها وتوظيفها جمالياً على خشبة المسرح، وفقاً لأيديولوجيات مختلفة، لكن الأمر المؤكد أن علاقة البشر بالآلات بكل ما تتضمنه تلك العلاقة من مستويات سياسية اقتصادية اجتماعية شكلت هاجساً حقيقياً لدى المسرحيين.

79- انظر دي دييغو ، مرجع سابق، ص 202





الفصل الثالث

الدراما الرقمية
وعروض الحاسب



أجهزة الكمبيوتر بوصفها مسرحاً

لم يكن ثمة انفصال بين الفنون والعلوم على مر التاريخ، ولم يحدث ذلك الانفصال إلا في عصر النهضة كما يلاحظ ستيفن ديكسون، فقد توحد الفن والعلم ثقافياً وفلسفياً لغاية عصر النهضة، عندما أفضت التطورات العلمية وأشكال التخصص المختلفة إلى انفصالهما. ولقرون تالية تجنبت أو تجاهلت الفنون والعلوم بعضها بعضاً، وطورت لغاتها وأيديولوجياتها الخاصة. وفي 1964 أعلن ج. ب سنو أن القيم والمداخل واللغات الخاصة بكل من الفنانين والعلماء كانت متباينة جداً لدرجة أنهم فشلوا في فهم بعضهم بعضاً. وبينما بقيت الفنون والعلوم تاريخياً في حالة استقطاب ومتشككة في بعضها بعضاً، صارت علوم الكمبيوتر الجديدة واجهة لوجودهما المتزامن. " في عالم إنتاج الصورة الإلكترونية تماهت الحدود بين الفن والعلم والترفيه."

وفي بداية التسعينيات من القرن العشرين دارت مناقشات موسعة حول الروابط الأصيلة التي تجمع بين تقنيات الوسائط المتعددة والحداثة. وكان صدور عدد من الكتب مثل كتاب جاي بوتلر Botler المعنون (فضاء الكتابة :الكمبيوتر في تاريخ العلم (1990)، وكتاب مارك بوستر Poster طريقة المعلومات: ما بعد البنيوية والسياق الإلكتروني (1993) يحاول أن يثبت أوجه الاتفاق بين النص التشعبي والفنون الرقمية وبين النظرية النقدية والأدبية، لاسيما تفكيكية جاك ديريدا.

ووجد مطورو برامج الكمبيوتر أن الدراما والمسرح يجب أن يكونا نقطة البداية بالنسبة إليهم. فقد وجدوا فيها النموذج الأفضل لتحقيق التفاعل. هذا ما يؤكده مطور البرامج دونالد ثورمان Thurman حين يقول: إن الكلمة السحرية لعبور المتاهة التكنولوجية هي "التفاعل". فهذه التقنيات الجديدة يجمعها شئ واحد فهي يمكن أن تساعد على تفاعلنا مع الآخرين من خلال المعرفة والمعلومات والخبرات. وعندما نرغب في معرفة المزيد عن طبيعة التفاعل، لماذا لا نعود إلى من يعرفون ذلك حق المعرفة، إلى رجال الدراما والمسرح،





هناك الكثير مما يمكن تعلمه من عالم المسرح." [80]

وفي كتابها أجهزة الكمبيوتر كمسرح Computers as Theatre لم تكتف برندا لوريل بالمساواة بين تقنيات وسائل الاتصال الجديدة وبين الأساليب والنماذج المسرحية، وإنما وضعت الكمبيوتر كمرادف للمسرح في عنوان كتابها الذي وضع أسس نظرية هامة للتطورات السريعة التي مرت بها التجارب المسرحية التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر.

النص التشعبي

Hypertext is *nonsequential;* there is no single order that determines the sequence in which the text is to be read. Figure 1.1 gives an example. Assume that you start by reading the piece of text marked **A**. Instead of a single next place to go, this hypertext structure has three options for the reader: Go to **B**, **D**, or **E**. Assuming that you decide to go to **B**, you can then decide to go to **C** or to **E**, and from **E** you can go to **D**. Since it was also possible for you to go directly from **A** to **D**, this example shows that there may be several different paths that

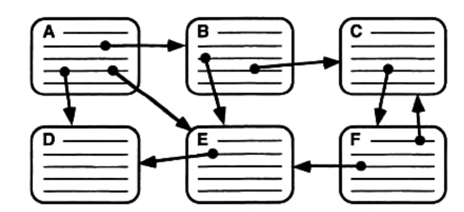


Figure 1.1. *Simplified view of a small hypertext structure having six nodes and nine links.*

شكل 3 النص التشعبي

بفضل الرقمنة، والمعالجة الحاسوبية للإشارات القادمة من لوحة المفاتيح (الحروف ومن ثم الكلمات)، تحول النص المخطوط والمطبوع إلى صيغة رقمية . وبعد قرون طويلة من اختراع المطبعة في منتصف القرن الخامس عشر وهيمنة النص المطبوع ، أنتجت تكنولوجيا الحاسب النص الرقمي الذي يمكن حفظه على وسائط التخزين المختلفة.

كان أهم ما جاءت به الشبكة العنكبوتية الدولية "الإنترنت " ، بل ومن أهم سماتها وخصائصها ما يسمى النص التشعبي hypertext، حيث أمكن بواسطة لغة وصف الصفحات HTML خلق روابط Links داخل النص تؤدي إلى نصوص أخرى أو أية موارد أخرى على الشبكة

80 - Ibid, P12



مثل الصور والفيديو والصوت . وكانت التصورات السيبرنطيقية وراء مفهوم النص التشعبي وتجسيده عملياً. ووفقاً لسعيد يقطين في كتابه (من النص إلى النص المترابط- مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي) فإن فكرة السببية الدورية (حيث تم تغيير العلاقة بين الأطراف والتشديد على آلية التحكم والتواصل) من جهة، والانطلاق من مبدأ انتظام العلاقة بين الطبيعي (الكائن الحي) والاصطناعي (الآلة) من جهة أخرى وفق مبدأ السببية الدورية نفسها- هو الذي أدى لتبلور فكرة النص التشعبي عند الرواد الأوائل منذ أواسط الستينيات.[81] أما جيرار جينيه فقد طرح العلاقة النصية التشعبية Hypertextualité بين نصين اثنين أحدهما لاحق hypertexte والثاني سابق Hypotexte.

النص والنص الإلكتروني

ويفرق يقطين في دراسته المذكورة آنفاً بين النص والنص الإلكتروني حيث إن النص في الاستعمال الجاري مرتبط بالشفهي والكتابي، بينما النص الإلكتروني هو ما يتحقق من خلال شاشة الحاسوب، ويتميز بمواصفات تختلف عن النص الشفاهي أو المكتوب. كما يطرح يقطين أيضاً سؤالاً مهماً عما إذا كان النص فعلاً خطياً، أم أنه يجمع بين الخطية واللا خطية، كما نجد في الانتقال من متن النص إلى حواشيه وهوامشه؟ وكذلك تنسحب المقولة نفسها على النص الإلكتروني الذي يمكن قراءته بشكل خطي ، دونما استخدام للوصلات التشعبية.[82]

وتؤكد الباحثة جابرييلا جياناتشي Gianachi أن الكثير من الأعمال الكلاسيكية يمكن قراءتها كنص تشعبي مثل رواية عوليس (1922) لجيمس جويس، التي لا يمكن فهمها إلا بمساعدة خريطة لمدينة دبلن، ورواية خورخي لويس بورخيس حديقة الممرات المتشعبة (1941) [83]

81- سعيد يقطين- المرجع المذكور،

82- سعيد يقطين، مرجع سابق ص 117

83- Deemer, C, Hyperdrama & Virtual Development. Theatre Central Presents, [Online] Chapel Hill, NC, ibiblio, Available at www.ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm





مفهوم الترابط النصي إذاً سابق على مفهوم النص التشعبي Hypertext الذي صكه تيد نيلسون لأول مرة في المجال الإعلامي سنة 1965 [84]، فالإحالات المرجعية موجودة في النص المطبوع ، في الحواشي والتعليقات والشروح، والمصادر والمراجع، إلخ، ولكن عوضاً عن الربط الإلكتروني عن طريق النقر بالـ "ماوس" أو فأرة الكمبيوتر، نجد هنالك ربطاً يعتمد على الإخراج الفني الطباعي للنص ، المتن والهوامش، والتمييز من خلال حجم الخط والأرقام.

وفي كتابه S/Z يقول رولان بارت في وصف النصية textuality المثالية : هي نص مكون من قوالب من الكلمات (أو الصور) المرتبطة إلكترونياً بمسارات متعددة، أو سلاسل، أو آثار نصية textuality مفتوحة النهاية وغير مكتملة، يوصف بعدة مصطلحات مثل: رابط، عقدة، شبكة، ويب، ومسار. في هذا النص المثالي – يقول بارت" هناك شبكات متعددة تتفاعل دون أن يتصدر أحدها الآخر، هذا النص هو مجرة من الدوال، وليس شبكة من المدلولات، ليست له بداية وقابل للانعكاس، ننفذ إليه من خلال مداخل عديدة، لا يمكن تحديد المدخل الرئيسي فيما بينها."[85]

وينظر ميشيل فوكو، مثله مثل بارت، إلى النص بلغة الشبكة والروابط. ففي كتابه "أركيولوجيا المعرفة" يشير إلى أن حدود الكتاب ليست صارمة، لأنه واقع في منظومة من الإحالات إلى كتب أخرى، نصوص أخرى، وجمل أخرى، إنه عبارة عن عقدة في شبكة. شبكة من الإحالات.[86]

تعريف النص التشعبي

وهناك عدد من التعريفات المختلفة لمصطلح النص التشعبي hypertext إلا أن معظمها يتمحور حول الربط والترابط. ويعرف نيلسون النص التشعبي من خلال مقارنته بالنص التقليدي : "أبسط تعريف للنص التشعبي هو مقارنته بالنص التقليدي في

84 - Theodor H. Nelson, The Literary Machines, Mindful Press, 1993, P 6

85 - George P. Landow, Hypertext 3.0: Critical Theory And New Media In An Era Of Globalization, Johns Hopkins UP, 2006, P.6

86 - Landow, Ibid, P.2



كتاب. كل النص التقليدي، سواء كان مطبوعاً أو في صورة ملفات حاسوبية، هو نص تتابعي sequential أي تتابع خطي واحد يحدد الترتيب الذي ينبغي قراءة النص وفقاً له. فالقارئ يطالع الصفحة الأولى ثم الثانية والثالثة وهكذا. ولا يتعين عليك أن تكون عالم رياضيات لحل المعادلة التي تحدد أية صفحة تقرأها تالياً. أما النص التشعبي فهو غير تتابعي، إذ لا يوجد ترتيب واحد يحدد التتابع الذي يسير النص وفقاً له" [87] ويضيف: "النص التشعبي عبارة عن كتابة غير تتابعية مع روابط يتحكم بها القارئ" (نيلسون 1992)[88]

وعرف جورج لانداو النص التشعبي بأنه نص مؤلف من قوالب من الكلمات (أو الصور) مرتبطة إلكترونياً، بمسارات، أو سلاسل أو ممرات متعددة، في نصية مفتوحة النهاية غير مكتملة، توصف بمصطلحات مثل رابط، عقدة، شبكة، شبكة عنكبوتية، ومسار (لانداو 1997) وحسب تعريف لانداو يشير النص التشعبي إلى شكل من أشكال الكتابة، حيث ترتبط أجزاء معينة من النص بطريقة لا خطية، ويمكن للقارئ أن يتحكم بهذه الروابط. ولذلك يمثل النص التشعبي تجسيداً للمفهوم ما بعد الحداثي للنص ، فبدلاً من الحبكة يقوم النص التشعبي بإنتاج فعاليات لا يقوم المستخدم بالتحكم فيها وإنما بإجرائها أو بإحداثها. [89]

أما التعريف التالي فقد ورد في قاموس هاشيت للوسائط المتعددة وهو: "نظام يتشكل من مجموعة من النصوص ومن روابط تجمع بينها، متيحاً بذلك للمستعمل إمكانية الانتقال من نص إلى آخر حسب حاجاته." أما موسوعة إنكارتا فتدرج مفهوم الترابط النصي ضمن مفهوم تعدد الوسائط وهو بتطبيقه على خزانة من الملفات يقوم بربط مجموع هذه الملفات بواسطة نسيج من العلاقات غير المتتالية. وتتيح هذه الروابط للمستعمل أن يتنقل بين موضوعات متنوعة دون مراعاة النظام الذي تخضع له في ترتيبها" أما الموسوعة البريطانية فتقترح التعريف التالي: ربط وثائق

87 -Jakob Nielsen, Multimedia And Hypertext: The Internet And Beyond, Morgan Kaufmann, San Francisco, 1995, P6

88 - Deemer, C. Op.Cit.

89- Gianachi, G, Op. Cit.





إعلامية متصلة فيما بينها بواسطة روابط إلكترونية قصد السماح للمستعمل بالوصول إليها بسهولة. وتعرف موسوعة ويكيبيديا النص الفائق أو النص التشعبي (بالإنجليزية: Hypertext) بأنه نص على شاشة الحاسوب عند النقر عليه، يقود المستخدم إلى معلومات أخرى. وتمثل النصوص التشعبية تقدماً مهما في واجهات المستخدم، حيث إنها تتغلب على قيود النص المكتوب، إذ إنها لا تبقى ثابتة كالنصوص التقليدية، بل تمكن من تنظيم المعلومات بواسطة روابط ووصلات تعرف بالروابط التشعبية. يمكن تصميم النصوص التشعبية لتأدية مهام متعددة، على سبيل المثال: عندما ينقر المستخدم على نص تشعبي أو يضع مؤشر الفأرة فوقه، تظهر فقاعة تحوي تعريفاً قاموسياً، أو تظهر صفحة ويب مع معلومات متعلقة بالموضوع، أو تشغل مقطع فيديو، أو تشغل تطبيقاً. ويرجع أصل الكلمة إلى البادئة hyper (التي تأتي من البادئة اليونانية "υπερ" والتي تعني فوق أو أعلى توضح التغلب على قيود النص التقليدي المكتوب.[90]

في العام 1992، كتب تيد نيلسون - الذي صك كلا العبارتين النص التشعبي، و" الوسائط الفائقة" HyperMedia يقول:" لقد أصبحت عبارة "النص المترابط" Hypertext الآن مقبولة للتعبير عن النصوص المتشعبة والتي تستجيب للمستخدم، ولكن الكلمة المشابهة "الوسائط الفائقة" Hypermedia التي تعني مجمعات متشعبة من الرسوميات، الأفلام، والصوتيات بالإضافة إلى النصوص - أصبحت أقل استخداماً.."[91]

أمثلة على النص التشعبي الإبداعي

كان أول أمثلة السرد التشعبي Narrative Hypertext الذي احتفي به أيما احتفاء وعرف أنه أول سرد تشعبي من نوعه هو aftermoon تأليف مايكل جويس (1987) وقد كتبت هذه القطعة باستخدام

90- http://Ar.Wikipedia.Org/Wiki/النص التشعبي_(Hypertext)t)

91- Nielsen, Op. Cit, P 32



برنامج كمبيوتر بسيط لكنه فعال يسمى storyspace [92] قام جويس بتطويره. يقوم البرنامج بتقسيم السرد المكون من 539 قطعة سردية إلى نوافذ أو صناديق يتنقل القارئ خلالها عبر روابط عديدة، ومسارات يحددها الكاتب.

وتبدأ بعد الظهر بجملة واحدة هي " أود أن أقول إنني ربما رأيت ابني يموت اليوم." ويتطور السرد إلى فروع سردية متعددة تعتمد على الروابط التي ينقر فوقها القارئ. وبعض هذه الروابط يجبر القارئ على قراءة الصفحة نفسها مجدداً قبل أن يجد روابط جديدة إلى صفحات مخبأة. ويتحول السرد إلى محاولة فهم هل مات ابن بيتر على أثر حادث سير أم لا. وتحليل جانيت موري لهذا العمل السردي يكشف عن شكله ما بعد الحداثي، حيث لا يمثل الارتباك أو الحيرة عيباً بل ميزة. ويتحدانا النص أن نبني نصنا الخاص من هذه الشذرات.[93]

وقام المؤلف في إحدى القراءات "المسرحية " لنص Twilight of Symphony بقراءة العبارات والجمل التي تظهر خلفه على شاشة كبيرة، وفي نهاية كل صفحة يطلب من أحد أفراد الجمهور أن يختار "الرابط" الذي يريد أن يضغط عليه من بين عدد من الخيارات. وكان العرض ناجحاً ربما بسبب قدرات المؤلف الذي عمل بالتمثيل في فترة سابقة. [94]

وتلت نص " aftermoon " نصوص تشعبية أخرى مثل حديقة النصر (1992، و1993) Patchwork Girl مما ساعد في تأسيس شكل أدبي تفاعلي جديد. كما ظهرت أشكال هجينة تمزج بين النص التشعبي والصورة الصوت مثل نص مارك أميكا(Phone me 2000) وهناك عدة مشاريع الآن تشجع على الكتابة بالنص التشعبي من خلال المكتبات على شبكة الإنترنت والمهرجانات والقصة القصيرة التشعبية والمسابقات الشعرية.[95]

ومن الأمثلة المبكرة للنص التشعبي وأكثرها تعقيداً رواية حديقة النصر Victory Garden من تأليف مولثروب، وهي تشبه رواية

92- Http://Www.Storyspace.Net/

93- Steven Dixon, Op. Cit., P. 484

94 - Steve Dixon, ibid, P.484

95 - Ibid, Pp: 484-485





بورخيس ومكتوبة أيضاً في شكل المتاهة.

تتضمن رواية حديقة النصر 993 قطعة نصية مربوطة عن طريق روابط يبلغ عددها 2804 روابط. ومرفق بالرواية خريطة لكل بنية الرواية بحيث يعرف القارئ من أين يذهب إلى الموضع الذي يرغب في قراءته. وتقوم الرواية بتتبع عدد من الشخصيات أثناء حرب الخليج الأولى. ويمكن للقارئ أن يتتبع الشخصيات إلى عملهم أو منازلهم، أو أن يستمع إلى تقارير رسمية عن الحرب من خلال قناة سي أن أن CNN أو يقرأ رسائل المناهضين للحرب.

وتلت رواية مولثروب أخرى بعنوان وقت الحلم Dreamtime وهي تتضمن عناصر بصرية أكثر من حديقة النصر مثل الرسوم والأيقونات والأصوات. وتشبه بعض الشذرات رسائل البريد الإلكتروني باحتوائها على التاريخ والوقت الذي يقوم فيه القارئ بقراءة الرسالة، ومن هنا يأتي الخلط بين الواقع والخيال. [96]

ومنذ البدايات المبكرة للكتابة المعتمدة على النص المترابط استكشف أدب ونظرية النص المترابط في اتجاهات متعددة، فقد قامت شارون دينخ في موقعها على الإنترنت "جثة رائعة" exquisite corpse (عام 2000) بإنشاء قاعدة بيانات لعدد من القصص الممكنة، خريطة من الحكايات وإعادة الحكي ، شبكة طرق من بداية إلى عدة نهايات ممكنة. في قصة exquisite corpse، كل فصل يمكن أن يتفرع إلى عدد لا نهائي من القصص ويمكن للمستخدمين أن يختاروا إما قراءة التفرعات القائمة، أو أن يضيفوا إلى القصة من عندهم. وتوضح النماذج الكلاسيكية والمعاصرة من النص المترابط أنه ليس فقط غالباً ما يتميز بالتناص ، ولكن أن القارئ في دوره كمشغل تفاعلي، هو أكثر فاعلية بكثير مما هو عليه عند تفسير النص التقليدي ، ولذلك يدخل القارئ معمار النص المترابط ، ويصبح هو نفسه عنصراً نصياً مترابطاً hypertextuality في شبكة الإنترنت . [97]

96 - Gabriella Giannachi, Virtual Theatres, An Introduction, Routledge, London, 2004, Pp17

97 - ibid, Pp18-19



وفي المجال الدرامي، تناولت أعمال تشارلز ديمر Deemer المسماة بـ المسرحية التشعبية أو الهايبردراما Hyperdrama التي تراوحت بين تقديم نصوص أصلية إلى تحويل الأعمال الكلاسيكية مثلما فعل في مسرحية طائر البحر لأنطون تشيخوف ، التي قام فيها ديمر بكتابة المشاهد التي حدثت خارج خشبة المسرح. وسوف نتناول المسرحية التشعبية عند ديمر بالتفصيل لاحقاً في هذا الفصل.

نقد النص التشعبي

لقد أسهم ظهور العديد من الأعمال النقدية في نشأة نقد النص التشعبي، فبعد ظهور كتاب Hamlet on the Holodeck لموراي (1997) نشرت كتب أخرى تجمع بين تحليل الأعمال الرئيسية وبين الرؤى النظرية المعمقة، مثل كتاب ماري لو ريان Ryan السرد كواقع افتراضي 2001).Narrative As Virtual Reality) والآلات الكاتبة (2002) لكاثرين هيليس Hayles أما دراسة سارة سلوان Sloane الموسومة (القص الرقمي: الحكاية في عالم مادي) :Digital Fictions Storytelling in a Material World ، فتركز بنوع خاص على الديناميات الأدائية للنصوص التفاعلية، ووضعها في عالم حداثي. [98]

وقد سجل العديد من الكتاب ملاحظاتهم حول الطبيعة المتغيرة للغة والإبداع اللغوي، في ضوء التطور التكنولوجي، ونشأة الاختزال (النصية الشفوية) Oral Textualit كما تظهر في برامج المحادثة النصية (الدردشة) والرسائل النصية sms ضمن المجتمع المعاصر، والثقافة الرقمية.

فن الإنترنت Net Art

في مرحلة مبكرة توصلت بريندا لوريل إلى أن إمكانيات أجهزة الكمبيوتر لا تكمن في قدرتها على أن تقوم بعمليات حسابية ، "وإنما في قدرتها على أن تمثل الفعل الذي يمكن للبشر أن يشاركوا فيه" (لوريل 1993)

98 - Joe Lambert, Ibid



وكان فن الإنترنت Net Art هو ذلك الفن الذي قام باستكشاف الواجهة interface التي تجمع بين الكمبيوتر والإنسان. وقد نشأ المصطلح لأول مرة في عام 1995، حيث قام بصكه أحد المستخدمين في رسالة إلكترونية إلى فوك كوسيك Cosic ، ومن ثم استخدم المصطلح في أحد المؤتمرات لتعريف تلك الممارسات الفنية التي تحدث في وعبر شبكة الإنترنت .

وأحد الأمثلة المبكرة على فن الإنترنت هو (أطول جملة في العالم) لدوجلاس ديفيز Davis التي ظهرت عام (1994). وهو عمل يعتمد على برنامج يمنع المستخدمين / الكتاب/ المتفرجين من استخدام نقطة نهاية الجملة، وبذلك "فإنهم يتحولون إلى جزء من جملة طويلة لا تنتهي " (Gianachi، 2004) [99] وأعقب ديفيز عمله هذا بما وراء الجسد Metabody ، وهو على النسق نفسه ، إلا أنه يتطلب أسهام المشاركين بإضافة صور عوضاً عن النص.

وكما كان التجريب على النصوص والعبارات في النص، اهتمت مجموعة أخرى بالتجريب على الواجهة نفسها، إلا أننا نرى أنها لم تكن سوى ألاعيب تقنية يقصد بها تحدي المستخدم وتحطيم قدرته على التفاعل المنطقي من خلال الاستجابة بنقرات الفأرة، مثل برامج تقوم بتجميد الشاشة أو تمنع المستخدم من التحكم بالفأرة..إلخ.

لقد أطلقت كلمة "مسرح"- حسب ديكسون، سواء بشكل صحيح أو خاطئ، على أشكال متعددة من التواصل عبر شبكة الإنترنت : من البريد الإلكتروني إلى المواقع الأدائية، من الألعاب الشبكية متعددة المستخدمين MUDs إلى السرديات التشعبية، ومن عروض فن الفيديو إلى العروض المسرحية التي تحدث في الفضاء التخيلي.

إن إحدى السمات الهامة لفن الفضاء السيبراني cyberart هي المشاركة في العمل من قبل هؤلاء الذين يقومون بتجربته، أو تفسيره، أو قراءته. ما لا يعني مشاركتهم في صنع المعنى فحسب، وإنما المشاركة في إنتاج العمل ذاته."[100] لذلك فإن فن الفضاء

99- Gianachi, P19

100 - Gianachi, Ibid



التخيلي هو "إبداع جماعي" يجب فيه أن يتم إبداع العمل بشكل منفتح، الإبداع لم يعد إذاً محدوداً بلغة الإدراك أو التحقق، فالنظام الافتراضي يقدم آلة لإعادة إنتاج الأحداث. (Gianachi، 2004). وفي هذا السياق يميز بيير ليفي بين نوعين أساسيين من العالم الافتراضي: عوالم مغلقة أو محدودة وغير قابلة للتعديل، مثل الأسطوانات المدمجة CD Roms، والأعمال الفنية Installations المغلقة خارج نطاق شبكة الإنترنت ، وبين العوالم التي يمكن الولوج إليها عبر الشبكات، والتي يمكن التفاعل معها، وتحويرها وإيجاد صلة بينها، وبين عوالم أخرى افتراضية موجودة على شبكة الإنترنت ." [(101)]

في هذا السياق تصبح الواجهة interface ساحة لأداء مهمة ما يلعب فيها كل من الكمبيوتر والإنسان دوراً. وبتطور التجريب على النص المترابط، يتضح أنه في النص المترابط ، النص هو الفعل، والواجهة هي مكان التبادل والتفاعل، هي مكان الفعل. ويترتب على ذلك أن النص المترابط ليس مجرد وسيط أدائي يقوم بالدمج بين عناصر الفيلم والفيديو والمسرح ، ومع ذلك يتفوق عليهم جميعاً بدمج المشاهد داخل العمل ، ولكن في أن المشاهد يستطيع أن يقوم بالدمج بين أداء النص والنص الفائق Metatext، والسرد والنظرية النقدية في الوقت نفسه.

ولأن إحدى سمات النص القائم على النص المترابط غياب النهاية المحددة بوضوح فإن النص المترابط يهدم أيضاً النظرية السردية والدراماتورجية ، بتأكيده المستمر على أن النهاية الحقيقية للعمل الفني تقع خارج العمل الفني نفسه ، وتقع فقط ضمن عالم المشاهد. في النص المترابط، لا ينتهي السرد أبداً، والمشاهدون أنفسهم بتحولهم إلى نص بلغة HTML، يصبحون مجرد وحدة نصية ترابطية تنتظر أن يقوم بقراءتها شخص آخر. [(102)]

المحادثة الأدائية Performative Chat

إن نشأة المحادثة الأدائية على شبكة الإنترنت ، Performative Chat

101- Gianachi, P 4

102- Ibid, 19





أو المحادثة المعتمدة على المسرح في التسعينيات- تعطينا أمثلة شيقة على ما تسميه برندا دانيت وزملاؤها (نشوء فن لفظي ضمن ثقافة رقمية). ومن أهم الفرق التي ساهمت في هذا الفن فرقة لاعبي هامنت The Hamnet Players.الذين قدموا عرضاً تجريبياً لبرنامج الدردشة الشهير IRC عام 1994، وهو محاكاة ساخرة لمأساة هاملت، حيث لم يهتم المؤدون بملابسهم بقدر حرصهم على الطباعة على مفاتيح لوحة المفاتيح بسرعة، وحيث دارت الأحداث ليس في مكان بعينه ، وإنما في فضاء تخيلي عبارة عن قناة من قنوات برنامج المحادثة، ومن خلال هذه الفرقة قدمت أيضاً PCbeth وهي محاكاة ساخرة لماكبث شكسبير أيضاً.

ويقول موقع الفرقة على شبكة الإنترنت : [103] ابتدعت الفرقة مفهوم مسرح الإنترنت ، وهو منتدى تشاركي للفن المسرحي، وذلك في ديسمبر 1993، وذلك بإنتاجها لـ "هامنت" Hamnet، وهي مسرحية من 80 سطراً ، وأعيد عرضها مرة أخرى مع الممثل إيان تيلور من مسرح شكسبير الملكي عام 1994 ، أما مسرحية PCbeth عن ماكبث فقد كانت رائدة في استخدام الصور البصرية في صيغة إلكترونية، كما قاموا باقتباس الكاتب الأمريكي تنيسي وليامز في (قناة دردشة اسمها الرغبة).

ويصف لنا الموقع عروض الفرقة هكذا: كان ممثلو العرض يقومون بإدخال الجمل والعبارات الخاصة بهم من أجزاء مختلفة من العالم: من لندن وتل أبيب وسلوفينيا وأوسلو والولايات المتحدة. وقُدم العرض حياً بممثلين وجماهير أحياء ، مع كل الفرص المتاحة لعبقرية الارتجال والعفوية. وتوقفت المسرحية نظراً لعطل أصاب شبكة الإنترنت جراء عاصفة رعدية قطعت خطوط الاتصال وكان من الضروري أن تبدأ من جديد بعد الربط الشبكي، وفي عرض آخر قام برنامج حاسوبي بإدارة الحوار، وقام بقتل هاملت في منتصف العرض، وعلى الرغم من كل ذلك لاقى العرض استحساناً من المشاركين والمتفرجين على حد سواء. تم ترقيم كل أسطر

103- Http://Www.Hambule.Co.Uk/Hamnet/About.Htm



المسرحية وإرسال الحوار الخاص بكل "ممثل"، مع المفاتيح Cues، إليه عن طريق البريد الإلكتروني ولم يكن أي من المشاركين في العرض يفهم المسرحية قبل أن تتكشف كاملة على شبكة الإنترنت.(104)

جودي نت Jodi net

ربما كانت الفرقة الأشهر في التعامل مع الواجهة والعلاقة المعقدة بين المشاهد وفن الإنترنت هي فرقة جودي Jodi، وهو فنان هولندي بلجيكي يدعى جوان هيمسكيرك Heemskerk . وتركز عمل هذه الفرقة في معالجة شفرة لغة وصف الصفحات HTML بحيث لا يستطيع المشاهد أن يميز بين الشفرة والعمل الفني. وفي عمل هذه الفرقة تَمثُل لغة وصف الصفحات ولغة وصف الواقع الافتراضي VRML جنباً إلى جنب مع السمعي البصري، فالشفرة ماثلة دائماً لتكون هي الرسالة. ولا تصبح الشفرة عملاً فنياً في ذاتها، ولا الوسيط الذي يتحول إلى رسالة، وإنما النص يصبح نصاً ما ورائياً Metatext.

واعتمد عرض مثل أو أس أس OSS**** على تشويه أو تحريف التجربة الجمالية فلم يعد هناك صورة أنيقة لمشاهدتها، وإنما يبدأ نظام التشغيل في مهاجمة المشاهد، ويحفل العرض بالشات المرتعشة، والأرقام التي تحتوي أرقاماً أخرى، وقوائم التشغيل الفارغة أو علامة الإدخال التي يتغير حجمها وتتأرجح يمنة ويسرة. وقام شخص ما بنسخ موقع Jodi.net لا لشئ إلا لكي يشير إلى أن طبيعة الإنترنت تقف عائقاً أمام حقوق الملكية الخاصة بالعمل الفني.

الدراما التفاعلية على الكمبيوتر: Faade

مع تقدم برمجيات الكمبيوتر، والذكاء الاصطناعي Artificial Intelligence، ظهر العديد من الألعاب "الدرامية التفاعلية" على شبكة الإنترنت ، وهي برمجيات تعتمد على الذكاء الاصطناعي ونظرية الاحتمالات التي تقبل مدخلات (ردود أفعال / استجابات)

104- انظر موقع الفرقة: Http://Www.Hambule.Co.Uk/Hamnet/H1log.Htm#Recruit





مختلفة من الجمهور بينما يمكنها أن تبتكر أو "ترتجل" سيناريوهات مختلفة تبعاً لاستجابة "المتفرج".

على سبيل المثال في الألعاب القديمة يمكنك أن تتوقع تصرف الآلة أو الشخصية الموجودة في لعبة الفيديو ، كأن يكون شخصاً مسلحاً يخرج دائماً من الموضع نفسه. ومع تطور البرمجيات أصبح هذا المسار المتوقع متغيراً بحيث لا يمكن التنبؤ به.

ومع تطور علوم البرمجة بدأت هذه الألعاب تحاكي الواقع بدرجة كبيرة جداً، وتنتشر ألعاب المحاكاة الخاصة بكل شئ تقريباً ،وفي الألعاب التي تستخدم شخصيات إنسانية يمكن للاعب أن يستخدم الأسلحة ويقود السيارات والطائرات، ويجري حواراً مع الشخصيات أو مع غيره من اللاعبين ، في الألعاب الشبكية. وتعتبر صناعة ألعاب الفيديو من الصناعات الكبرى في العالم الآن، فقد وصل حجم إنفاق المستهلك في الولايات المتحدة الأمريكية على صناعة الألعاب لعام 2012 إلى 20.77 مليار دولار حسب تقرير حديث أصدره اتحاد مصنعي برمجيات الترفيه [105]

ومن أهم هذه البرامج التي يمكن أن نطلق عليها نمطاً من الدراما الرقمية التفاعلية، تلك المسماة الواجهة façade التي تم إطلاقها كبرنامج مجاني للتحميل على شبكة الإنترنت أو على قرص مدمج في عام 2005. الواجهة تقدم بخلاف الدراما التشعبية أو الهايبردراما شكلاً درامياً تفاعلياً مختلفاً ومتميزاً. وكما يصفها مؤلفوها فهي تجربة بحثية فنية في السرد الإلكتروني قائمة على الذكاء الاصطناعي.، محاولة للخروج على السرد التشعبي التقليدي للوصول إلى دراما تفاعلية حقيقية من فصل واحد. استغرق صنع هذه "الدراما" خمس سنوات من محاولة الجمع بين ممارسات فنية وتقنيات الذكاء الاصطناعي من أجل تصميم بنية روائية تدعم السلوك التفاعلي للشخصيات. وضمن هذه البنية قام صانعو البرنامج/ المسرحية ببناء عالم خيالي ثلاثي الأبعاد تسكنه شخصيتان يتحكم بهما الكمبيوتر، وفيه يعيش اللاعب قصة

105 - Internet: ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY, Entertainment Software Association, 2013, Http://Www.Theesa.Com/Facts/Pdfs/ESA_EF_2013.Pdf



من منظور الفاعل.[106] يستخدم اللاعب في الدراما اسمه الخاص وجنسه، ويؤدي شخصية صديق قديم لكل من جريس وتريب وهما زوجان ناجحان في الثلاثينيات من عمرهما. وأثناء الأمسية التي تجمع بين الثلاثة تتطور الأمور بينهما وتتصاعد الاتهامات المتبادلة والتي تهدد زواجهما، ويكون تدخل اللاعب مؤثراً في حياة الزوجين، اللذين ربما يتخذان في نهاية اللعبة الدرامية قرارات هامة تخص مستقبل زواجهما، وتدفع اللاعب إلى إعادة اللعبة لكي يغير من النهاية التي تؤول إليها الأمور.

ويختلف هذا العمل اختلافاً واضحاً عن السرد التشعبي أو الدراما التشعبية، فالذكاء الاصطناعي يسير بالدراما وأداء الممثلين بشكل سلس واللغة الطبيعية مستخدمة في الحوار دون حاجة لتدخل المتفرج بضغطة على وصلة أو إدخال أمر ما، إلا إذا قام هو بذلك، بمجرد أن يدخل المتفرج إلى شقة جريس وتريب، يبدأ الحدث.

ويتحكم الذكاء الاصطناعي و منطق الدراما التفاعلية بشكل كامل في حركة وانفعالات وجهي والأداء الصوتي للشخصيتين جريس وتريب. ويتبع البناء الدرامي نموذجاً مخططاً يتألف مما أسماه "المؤلفان" نبضات Beats تتوالى أحدها بعد الأخرى، ويختار النبضة التالية وفقاً لاستجابة المتفرج اللحظية، وبناء على النبضات التي تم أداؤها حتى اللحظة، وتحقيق الاكتمال الدرامي. وباحتوائه على نظام جيد لمعالجة النصوص، يتجنب التصميم جملة (لا أفهم ما تقول) التي كانت شائعة في الألعاب التفاعلية.

واعتمد بناء الواجهة على ثلاثة جهود بحثية أساسية هي:

1. تصميم وسائل لتفكيك السرد الدرامي إلى بناء هرمي لأجزاء القصة والسلوك
2. تصميم نظام ذكاء اصطناعي يعيد بناء الأداء في الزمن الحقيقي real-time من تلك الأجزاء التي تتكامل مع استجابات اللاعب اللحظية.
3. فهم كيفية كتابة قصة آسرة ومشوقة في هذا الإطار الهيكلي.

إن هذا الشكل الدرامي الجديد يعتبر تحطيماً للبنية الدرامية


106- Internet: Http://Www.Interactivestory.Net/





التقليدية التي يقدم فيها النص عالماً مغلقاً ومكتملاً بذاته. ويتعاظم دور القارئ/ المتفرج / اللاعب الذي يؤدي أدواراً كثيرة فهو لاعب أو مؤد يتدخل في الحدث، ويتفرج عليه في الوقت نفسه بمنطق الدراما التفاعلية نفسه كما سبق أن تناولناه. وفي الوقت نفسه يتمتع بالحرية في الانسحاب أو التدخل. هنا لم يعد هناك نص واحد بل أصبحت هناك بدرجة أو بأخرى عدة نصوص بعدد اللاعبين / المتفرجين، مادام الحدث يسير وفقاً لاستجابة المتفرجين.

ويحفل موقع يوتيوب بالعديد من الصور التي سجلها أشخاص قاموا بلعب دور الشخصية الثالثة في هذه المسرحية التفاعلية، ويبدو التنوع واضحاً في تطور الأحداث، فمنهم من حاول الايقاع بين الزوجين، ومنهم من حاول إغواء جريس ونجح في ذلك، ومنهم من طرده الزوج "تريب" خارج المنزل شر طردة.

ويقول صانعو (الواجهة) الباحثين بقسم علوم الحاسب بجامعة كارنيجي ميلون الأمريكية: إنه كانت لديهم عدة أهداف للمشروع منها:

- تحقيق تجربة درامية مكتملة للاعب، ويجب أن تصمد القصة بوصفها عملاً تاماً ومستقلاً بذاته.
- يجب أن تتحلى الشخصيات بملامح شخصية محددة وأن تتحرك بشكل أقرب إلى الواقع.
- الحوار هو الأداة الأساسية للتواصل بين اللاعب واللعبة. على اللاعب أن يكتب دوره على لوحة المفاتيح.
- الحبكة والتفاعلية: يجب أن تكون لتصرفات اللاعب أثراً ملحوظاً على الأحداث في مسار الحبكة ونهايتها، ويجب أن تتحلى الحبكة بالقدرة على التجديد بحيث يمكن للاعب أن يلعبها 6 أو 7 مرات قبل أن يشعر بأنها استهلكت نفسها.
- المشروع ليس تجربة معملية، وإنما قصد به التداول بين عدد كبير من الناس. وقام الباحثان/ المؤلفان أيضاً بتحديد متطلبات القصة وهي:

مسرحية قصيرة من فصل واحد قد تستمر لمدة خمس عشرة دقيقة.



- العلاقات الإنسانية: نهتم باستجابة البالغين من غير مهووسي الكمبيوتر، أو معتادي ارتياد المسارح.
- ثلاث شخصيات كافية جداً لخلق صراع إنساني.
- على اللاعب أن يكون بطل الرواية ولا يكتفي فقط بالمشاهدة أو استفزاز الشخصيتين الأخريين لكي يرى رد فعلهما.
- التفاعل المجسد له أهمية كبيرة، على الرغم من أن النص هو أداة التواصل الأساسية إلا أن الحركة في المكان لها أهميتها أيضاً وأثرها على الشخصيات.
- الحدث يقع في مكان واحد: مما يحافظ على وحدة المكان ويبقي التركيز على الحبكة وتفاعل الشخصيات.
- على اللاعب أن يقوم بأداء دوره كما لوكان دوره في عالم الواقع، دون أن يرهق نفسه كثيراً بردود فعل الشخصيات الأخرى.[107]

الهايبر دراما عند تشارلز ديمر

يطلق مصطلح الهايبردراما على الدراما التي تعتمد على النص المترابط، والتشعبات المتعددة بين أجزاء الحبكة، بحيث تمنح القارئ القدرة على اختيار المشهد الذي يرغب في مشاهدته، أو الشخصيات التي يود أن يتتبعها. وبذلك فإن النصوص الدرامية المكتوبة بشكل الدراما التشعبية الهايبردراما لا تتحقق ولا توجد إلا على جهاز كمبيوتر، ومن خلال لغة وصف الصفحات HTML التي تستخدم لبناء صفحات مواقع الإنترنت .

وتستمد تسميتها من البادئة hyper بمعنى فائق وترابطي، ودراما. وبالتالي هي تجمع بين الدراما والنص الترابطي. ويرى الباحث أن الأوفق تعريب الكلمة بدلاً من ترجمتها ترجمة قد لا تعبر بدقة عن ماهيتها، أو تخلط بينها وبين أشكال أخرى من المسرح الرقمي، مثل الدراما الترابطية.

ويقوم الكاتب الأمريكي تشارلز ديمر (1996) بتحليل الفروق بين

107 - See Internet: Michael Mateas Andrew Stern, Architecture, Authorial Idioms And Early Observations of The Interactive Drama Façade‹December 5, Http://Ra.Adm.Cs.Cmu.Edu/Anon/2002/CMU-CS-02-198.Pdf 2002





الهايبردراما Hyperdrama والمسرح التقليدي على النحو التالي:
إن المشاهد في الدراما التشعبية لا يتتبع الدراما خطياً، كما في المسرح التقليدي، بل عليه أن يختار المشهد الذي يرغب في مشاهدته، لأن الدراما تنتظم في شبكة من المشاهد التي تتابع بشكل متواز. وبينما تؤدى المسرحية التقليدية على المسرح ، تؤدى الدراما التشعبية في بيئة حقيقية، مما يفسر السبب في تسميتها فيلم حي. خشبة المسرح تشبه موقع التصوير السينمائي ، أي مكان حقيقي كتبت من أجله الدراما. ولذلك فقد قمت بكتابة مسرحيات تشعبية تم عرضها في أماكن حقيقية مختلفة كساقية على نهر أو في منتجع بسيط أو بنك، أومطعم، أو حانة.
في المسرح التقليدي يشاهد المتفرج ما يحدث على خشبة المسرح، أما في الدراما التشعبية ، فيتعين على المتفرج أن يحدد ما يرغب في مشاهدته عندما تتفرع أحداث القصة، وبالذات عندما تخرج إحدى الشخصيات، عليه أن يقرر إما أن يبقى داخل المشهد، أو يتابع الشخصية التي خرجت، وبالتالي فإن المتفرجين لن يشاهدوا مسرحية واحدة ، وإنما أكثر من مسرحية بناء على المشاهد التي قاموا باختيارها.
حتى مفهوم الحبكة الرئيسية والشخصيات الأساسية يتم تحديه أيضاً فإذا كانت المسرحية مكتوبة جيداً فكل الشخصيات تتمتع بالأهمية نفسها وتوجد على المسرح/ مكان العرض في الوقت نفسه.[108]
أيضا يتعين على المتفرج أن يشاهد المسرحية أكثر من مرة لاستيعاب القصة بشكل جيد، بخلاف العرض المسرحي التقليدي الذي تكفي مشاهدته مرة واحدة بتركيز وانتباه. ويقر ديمر بأن هناك بعض المحددات التقليدية للدراما ستفقد معناها، فالكاتب المسرحي عادة ما يحافظ على حبكة رئيسية يبقيها في بؤرة التركيز والاهتمام، أما الحبكات الفرعية فيتم تهميشها، حفاظاً على ترابط الحبكة بتعبير أرسطو. يقول أرسطو:

108 - Charles Deemer, Hyperdrama & Virtual Development, In Theatre Central, September, 1996.



لقد عرفنا التراجيديا بأنها محاكاة لفعل تام في ذاته، وكامل، وذي عظم معين، لأنه يمكن للشئ أن يكون كاملاً ولكنه يفتقر إلى المدى المحدود.]....[زد على ذلك أن الشئ الجميل سواء كان كائناً حياً، أو أي مؤلف من أجزاء مختلفة- يجب ألا تترتب أجزاؤه في انتظام فحسب، بل يجب أيضاً أن يكون ذا عظم ملائم، لأن الجمال يتوقف على محدودية الحجم، وعلى التنظيم، ومن ثم فإن الكائن العضوي المتناهي في الصغر، لا يمكن أن يكون جميلاً.. وكذلك لا يمكن أن يكون الحيوان الفائق في ضخامته- هذا الذي طوله ألف ميل مثلاً- جميلاً، لأن العين لا يمكن أن تستوعبه كله مرة واحدة، لأن الوحدة والشعور بالكلية مفقود لدى الرائي." [109]

إن إحدى القواعد الأساسية للمسرح "التقليدي" والتي حددها أرسطو في الطول الملائم، والمدى المحدود يتم هدمها هنا، لأنه مادام الحدث يتفرع فإنه لا وجود لشخصية رئيسية أو لحبكة أساسية مادامت كل الشخصيات تشارك في الحدث وتحصل على القدر نفسه من الاهتمام والتركيز من قبل المتفرجين. ويعترف ديمر بوجود عدد من الصعوبات و/ أو أوجه القصور التي تعتري الهيبردراما، فكتب في عام 1996 أنه ليس كل المتفرجين قادرين على الاستمتاع بالهيبردراما، لأن كثيراً منهم أحسوا بالإحباط لأنهم لا يمكن أن يتلقوا المسرحية كاملة من أول مشاهدة. إلا أنه يزعم أن هناك متفرجين شاهدوا مسرحيته تمارا التي عرضت في لوس أنجلس أكثر من عشر مرات.[110]

تشبه الهايبردراما الحياة الواقعية أكثر من أي شكل سردي آخر، ومن هنا تأتي صعوبة تقديمها على المسرح. فهناك صعوبة في العثور على مكان العرض الملائم (يضرب ديمر مثلاً بالبيت في مسرحية ألبي من يخاف فرجينيا وولف) كما أن الممثلين لابد أن يجمعوا بين مهارات المسرح التقليدي والقدرة على الارتجال.

أيضاً من الصعوبات الكبرى التي اكتشفها ديمر خلال عمله على الهيبردراما الطول المفرط لمسرحياته، فقد طلب منه أحد المخرجين

109- أرسطو – فن الشعر – ترجمة د. إبراهيم حمادة- مكتبة الأنجلو المصرية- ص 109-108.

110- Deemer, Charles, Ibid.





من تشيلي أن يأذن له بترجمة أحد نصوص الهيبردراما وهو نص قصر الموت Chateau de Mort إلى الإسبانية لكنه اكتشف أن نص المسرحية بلغ 400 صفحة. ومن ثم اقتنع ديمر بضرورة الالتزام بالفصل الواحد كأفضل طريقة لتقديم الهيبردراما إلى الجمهور. وبذلك يتمكن الجمهور من متابعة كل تفرعات الحبكة، ومشاهدة كل الشخصيات، بتذكرة واحدة يشاهد فيها العرض مرتين أو ثلاث. وعندما طرح الباحث السؤال على ديمر عما إذا كانت لديه مشاريع مستقبلية للهايبردراما، أجاب بقوله إن الكتاب الأمريكيين لم يشاركوه الشغف نفسه بالهايبردراما، وإن هذا الشكل الدرامي ينال اهتماماً أكبر في أوروبا ، وإن ألعاب الفيديو هي الساحة التي تستخدم فيها حالياً دراماتورجيا الهايبردراما [111]، لقد قدم ديمر الدراما التشعبية كشكل جديد من أشكال الدراما له جمالياته ومنطقه الخاص، لكن الشكل نفسه لم يقدر له الاستمرار والتطور. كانت تجربة فريدة، ماتت بتوقف ديمر عن الكتابة.

النورس بين تشيخوف وديمر

على الرغم مما توصل إليه ديمر عام 1996 من ضرورة كتابة الهيبردراما في شكل المسرحية ذات الفصل الواحد، إلا أنه عاد عام 2004 وكتب مسرحيته النورس عن مسرحية أنطون تشيخوف الشهيرة. ويرى الباحث أن هذه المسرحية ربما تكون مثالية لتحويلها إلى هيبردراما، فأولاً هي تعتبر من روائع المسرح العالمي الشهيرة والمعروفة لجمهور المسرح، وثانياً هي مسرحية لا تعتمد على تعدد الرؤى وتعطي أهمية نسبية للحبكات الفرعية، بحيث لا تعتمد حبكة أساسية مركزية تتمحور حولها المسرحية، فكل الشخصيات تقريباً تحصل على قدر جيد من التحليل على يد البارع تشيخوف، وبالتالي كل الشخصيات تحتل الأهمية نفسها تقريباً، على الرغم من وجود تريبليف في بؤرة الحدث، حيث يمكن القول إن المسرحية تتناول صعود وسقوط تريبلييف وتنتهي المسرحية بنهايته أو بانتحاره.
كتب تشيخوف مسرحية النورس وكانت أولى مسرحياته كاملة

111- رسالة إلكترونية من المؤلف إلى الكاتب الأمريكي تشارلز ديمر بتاريخ -12-13 2010



الطول وأطلق عليها تشيخوف اسم "ملهاة في أربعة فصول"
تبدأ المسرحية بالحوار التالي الذي يدور بين ماشا الغارقة في حب تريبلييف بلا أي أمل، وميدفيدينكو المدرس البائس المولع بها أيضاً بلا أدنى اهتمام منها.

ميدفيدينكو: لماذا ترتدين السواد دائماً.

ماشا: حداداً على حياتي.. أنا تعيسة.

هيبردراما النورس

يقول الكاتب الأمريكي تشارلز ديمر إنه بعد عدة تجارب مع الهيبردراما، خالجه شعور بأن هذا الشكل الجديد لا يزال ينظر إليه بوصفه نوعاً من التسلية أقرب إلى عروض مسرح الواقعة أو " الهابننج . وفي مقدمة المسرحية صرح ديمر بأنه وجد أن أفضل وسيلة لكي تحظى الهيبردراما كشكل مسرحي بالمزيد من التقدير هي تحويل مسرحية كلاسيكية إلى شكل الهيبردراما. وقد اختار ديمر النورس لتشيكوف لجملة أسباب، فهو يجيد اللغة الروسية بدرجة ما، كما أن المسرحية نفسها توحي بذلك التجريب – على حد تعبيره. ففي المسرحية يدافع تريبليف عن رغبته في التغيير قائلاً (يا خالي إن ما نريده هو نوع جديد من المسرح، نحن بحاجة إلى أشكال مسرحية جديدة.)[112]

قام ديمر بترجمة نص تشيكوف كاملاً و كتابة الأجزاء التي تحدث فيما بين المشاهد ليجعل منها هيبردراما. وفي عام 2002 أتم كتابة المسرحية ونشرها على شبكة الإنترنت ، ونشرها في كتاب في 2004 على الرغم من إيمانه بغرابة هذا القرار لأن المسرحية كتبت أساساً بطبيعة النص المترابط الذي كتبت به، لا تصلح إلا لصفحات الشبكة العالمية. إلا أنه استعاض عن الروابط النصية بالإحالة إلى أرقام الصفحات في النص المطبوع. على النحو التالي:

"الفصل الأول

من أين تود أن تبدأ المسرحية؟ اختر من القائمة أدناه:

- اذهب إلى المسرح لتشاهد مشهد تشيخوف (ماشا وميدفيدينكو)

112- Charles Deemer, The Seagull Hyperdrama, P18




اذهب إلى ص 23.

- اذهب إلى غرفة الطعام لتشاهد مشهد ديمر (أرينا و تريجورين وبولينا ودورن) ص59
- اذهب إلى غرفة المكتب – مشهد ديمر- تريبليف وسورين وإليا .. ص 99." [(113)]

وفي البداية يضع ديمر ملاحظة عن المناظر في المسرحية فيحدد عدداً من المناطق التي لابد من تحديدها في العرض.

بالخارج:

- قرب المسرح
- خلف المسرح
- الحديقة
- العوامة

في المنزل:

- غرفة المعيشة
- غرفة الطعام
- المطبخ
- غرفة المكتب

" (ماشا وميدفيدينكو يدخلان إلى الحديقة خلف الضيعة)

ماشا: بيوتر يخشى أن يتحدث إلى أبي بنفسه. الناس تخشى أبي هنا.

ميدفيدينكو: هل أتحدثُ أنا إليه؟

ماشا: أنت؟ لا تكن سخيفاً.

ميدفيدينكو: سأفعل إن كان في هذا ما يفيد.

ماشا: الأمر لا يعنيني ولا يعنيك. دعهم يهتمون بشؤونهم الخاصة.

ميدفيدينكو: كما تريدين.

ماشا: العزيز سيميو، أنت مطيع زيادة عن اللزوم.

ميدفيدينكو: ماذا تقصدين؟

113- Idid، P 21

مــــــاشـــا: إذا لم تفهم، فلن أستطيع أن أشرح لك ذلك.

ميدفيدينكو: أنت شديدة الغموض اليوم.

مــــــاشـــا: لا ، المسألة أنك في واد وأنا في واد آخر. نتحدث لغات مختلفة.

ميدفيدينكو: رجاء لا تقولي هذا.

مــــــاشـــا: إنها الحقيقة.

ميدفيدينكو: لا يلزم أن تكون كذلك. الناس يتعلمون لغات أجنبية طوال الوقت.

مــــــاشـــا: إننا نتعلم لغة القلب عندما نولد.

ميدفيدينكو: هذا سخيف.

مــــــاشـــا: وهذا الوصف هو ما أعنيه حقاً. رجل آخر كان بإمكانه أن يفهم بالضبط ما أتحدث عنه.

ميدفيدينكو: أي رجل آخر؟ من هو؟

مــــــاشـــا: رجل مثالي.

ميدفيدينكو: أنت تفكرين بشخص معين. أليس كذلك؟

ماشـا: لو كان هذا صحيحاً، لن أخبرك من هو.

ميدفيدينكو: أفترض أنك لن تفعلي.

مــــــاشـــا: أيها المسكين سيميو، الأمر ليس هكذا.

ميدفيدينكو: لا، لست مضطرة لأن تخبريني. ليس لدي الحق في السؤال.

مــــــاشـــا: لا يوجد أي شخص آخر. إن فتى أحلامي لا يشعر حتى بوجودي.

ميدفيدينكو: أتمنى لو كنت فتى أحلامك.

مــــــاشـــا: أعرف ذلك.

ميدفيدينكو: لو أنك فقط أخبرتني ماذا أفعل..

مــــــاشـــا: الأمور لا تسير على هذا النحو.

ميدفيدينكو: يمكنني أن أتغير.





مـــــاشـــا: أنت لا تفهم كلمة مما قلته لك.

ميدفيدينكو: إنني أحاول أن أفهم

مـــــاشـــا: إنه شئ حدسي. له علاقه بالروح وليس بالفهم.

ميدفيدينكو: لن أنال حبك أبداً. هل أناله؟

مـــــاشـــا: ليس بالطريقة التي تريد. فقط عندما تتقبل ذلك، يمكننا أن نكون أصدقاء جيدين.

ميدفيدينكو: افترض أن هذه أسوأ جائزة.

مـــــاشـــا: أنت تنظر إلي هكذا إذاً، شئ يتم الفوز به، مثل جائزة في المدينة الترفيهية.

ميدفيدينكو: ليس هذا ما قصدته.

مـــــاشـــا: إنني أحب رفقتك، ولكن ليس عندما تقدم نفسك هكذا. انسني. هناك فتيات أخريات يسعدهن أن تظهر بعض الاهتمام بهن.

ميدفيدينكو: لكنني أحبك.

مـــــاشـــا: أحبني إذاً كصديقة، كأخت.

ميدفيدينكو: سيكون هذا صعباً.

مـــــاشـــا: هذا هو الحب الوحيد الممكن بيننا.

(تخرج إيرينا إلى الحديقة من غرفة الطعام، وبولينا ودورن من المطبخ)

استمر" [(114)]

في المشهد السابق الذي كتبه ديمر، يستكمل حواراً لم يكتبه تشيخوف لأن حكاية حب ميدفيدينكو لماشا هي واحدة من حبكات ثانوية عديدة في المسرحية، ولذلك لم يشأ تشيخوف في مسرحيته أن يطورها أكثر من ذلك، واكتفى بأن يعرض قصة حب محبط بين الشخصيتين: المدرس ميدفيدينكو يحب ماشا ابنة الخولي، أما الأخيرة فغارقة في حب يائس لتريبليف، وينتهي الأمر بزواجهما، إلا أن قلب ماشا لايزال مولع بتريبليف. إنها تنويعة أخرى على تيمة الحب

114- Deemer, Charles, THE SEAGULL HYPERDRAMA, A Play With Simultaneous Action , Based On Chekhov’s The Seagull, Sextant Books, 2004, Pp. 66-69



المحبط الذي يخيم على علاقة تريبليف ونينا.
وفي المشهد التالي يستكمل ديمر تخيله للحوار الذي تم بين ماشا وتريبليف بعد قيامه بإنهاء مسرحيته، إثر تهكم وسخرية أمه منها. إن هذه القطعة الحوارية تعبر عن الحب الدفين الذي تكنه ماشا لتريبليف، بينما تكشف أيضاً عن اللامبالاة التي يبديها تجاهها:
ماشا - تربليف
ديمر
(ماشا تنضم إلى تريبليف في الحديقة)
ماشا: هل أنت على ما يرام؟
تربليف: أنا بخير.
ماشا: أمك تشعر بالتعاسة
تربليف: إنها ممثلة، وهي تمثل أنها تعسة.
ماشا: لقد أعجبتني مسرحيتك
تربليف: صحيح؟
ماشا: بالقدر الذي شاهدته منها
تربليف: ما الذي أعجبك فيها
ماشا: كل شئ.
تربليف: هذه إجابة فضفاضة جداً. أعطني مثالاً.
ماشا: أحببت نينا. كانت جيدة جداً.
تربليف: وماذا عن المسرحية؟
ماشا: قلت لك أعجبتني.
تربليف: هل لك أن تكوني أكثر تحديداً
ماشا: ماذا تقصد؟
تربليف: ما الذي أعجبك فيها تحديداً ؟
ماشا: قلت لك، أعجبتني نينا.
تربليف: تمثيلها؟ ماذا عن شخصيتها ولغتها؟
ماشا: بالطبع كل شئ أعجبني.
تربليف: بم شعرت عندما شاهدت المسرحية.





مــــــاشــا: فخورة كوني أعرفك.

تربلــــيف: إذا كتبها شخص آخر لا تعرفينه ،كيف سيكون شعورك؟

مــــــاشــا: لكنني أعرفك.

تربلــــيف: وماذا إن لم تكوني تعرفينني؟

مــــــاشــا: لماذا تسألني كل هذه الأسئلة

تربلــــيف: لكي أعرف ما أعجبك في المسرحية.

مــــــاشــا: قلت لك كل شئ أعجبني. وأتيت لأخبرك أن والدتك تريد الاعتذار إليك، وأعلم كم آلمتك وأردت أن تعرف أنني أحببت مسرحيتك جداً، ربما يجعلك هذا تشعر ببعض التحسن.

تربلــــيف: أردتِ أن ترفعي معنوياتي. هذا هو دافعك؟

مــــــاشــا: لماذا تفعل بي هكذا؟

تربلــــيف: لأنك طفلة غبية، ليست لديك أدنى فكرة عن مسرحيتي!

(يندفع داخلاً إلى البيت. وماشا تتبعه.)[115]

115- Deemer, Ibid, PP 76-79







الفصل الرابع

العرض الرقمي



كما سبق أن ذكرنا، تغلغلت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في جوانب الحياة المعاصرة، حتى أوشكت وسائل التواصل الاجتماعي أن تمثل ما يشبه حياة ثانية للعديد من الناس. وبطبيعة الحال كان لهذا انعكاسه على صناع العرض المسرحي، ومتلقيه في الوقت ذاته. وتدخلت التكنولوجيا الرقمية تدخلاً واضحاً في جماليات العرض المسرحي، بدرجة جعلت منه عرضاً مسرحياً رقمياً.

لقد كانت تطبيقات الميديا الجديدة على فنون العرض متشعبة جداً، وقد أثبتت الإنترنت أهميتها بوجه خاص في تطورها، ليس فقط كقاعدة بيانات تفاعلية ضخمة، وإنما بوصفها وسيطاً تواصلياً ، وأداءً جماعياً. وتم التنظير للتواصل عبر الإنترنت كنوع من العرض التخيلي للذات، (في حد ذاته) ولذلك فإن العرض الرقمي يبرره أو يضفي عليه الكثيرون المنطق بوصفه موجوداً في كل مكان يتضمن العديد من الجوانب التواصلية والعرضية الخاصة بالحياة اليومية الإلكترونية. المسرح إذاً يصنعه ليس فقط أولئك الذين يستخدمون شبكات الكمبيوتر بوعي للفعاليات المسرحية، ولكن أيضاً الملايين من الأفراد العاديين الذين يكونون صداقات إلكترونية ويستخدمون غرف الدردشة أو ينشئون صفحات شخصية أو مدونات على الشبكة العنكبوتية العالمية.

تعريف العرض الرقمي

ويُعرف العرض الرقمي بأنه يتضمن بشكل عام كل العروض التي يلعب فيها الكمبيوتر دوراً أساسياً لا فرعياً في أشكال المحتوى والتقنيات والجماليات أو التصميم. وهذا يتضمن المسرح الحي والرقص وفن العرض الذي يتضمن عروضاً على شاشات أنشئت أو عولجت رقمياً، عروض للروبوت أو الواقع الافتراضي VR أو أعمال مسرحية تستخدم أجهزة استشعار وتفعيل كمبيوترية، أو تقنيات عن بعد telematic وأعمال أداء وفعاليات يتم مقاربتها عبر شاشات كمبيوتر، بما في ذلك فعاليات المسرح التخيلي Cyber theatre والعوالم التخيلية، وألعاب الكمبيوتر وأقراص السي دي وأعمال فن





النت الأدائية.[116]

لقد بدأ استخدام التكنولوجيا الرقمية بإفراط في العروض الأدائية والراقصة، وذلك بشكل ينم عن انبهار المبدع المسرحي بالتقنيات الجديدة واستكشاف إمكاناتها، و كشفت رسالة إلكترونية أرسلت إلى المجموعة البريدية المسماة (تقنية الرقص) Dance-Tech في أغسطس 2001 عن التوتر الذي تتسم به مسألة "التكنولوجيا في مقابل المحتوى"، فقد كانت الرسالة تدعو لحضور العرض الجديد لفرقة (صحبة في الفضاء) ، ذلك العرض الذي وصفته بالعلامة الفارقة ، والمرحلة التالية من الأداء السيبرنطيقي. ووصفت الدعوة العرض بشئ من التفصيل الأداء المتصل عبر الإنترنت الذي يقوم به اثنان من الراقصين أحدهما في فلوريدا والآخر في ملبورن يرتدي كل منهما سترة حساسة للحركة تقوم بتحريك أيقونة تقومان بالأداء في الوقت الحقيقي، ضمن بيئة واقع تخيلي مشتركة .
إلا أن فنان العرض الرقمي نك روثويل سرعان ما رد على الرسالة متسائلاً معلقاً: "أفضل أن أسمع عن المحتوى الفني والدافع لاستخدام هذه التكنولوجيا، وليس الحديث عن التكنولوجيا فقط." [117]

لقد قوبل توظيف التكنولوجيا الرقمية في الأداء والعرض المسرحي بالتشكك والارتياب، ومع أن الممثل سيظل بمثابة الجزء الجوهري من الماكينة المسرحية، أياً كانت درجة أهمية التكنولوجيا. لكننا وبتعبير أحد الباحثين في مجال العرض الرقمي: "يجب أن نقبل التطور، المستقبل، أي مساندة التكنولوجيات الجديدة في خدمة الممثل" [118]

إشكالية الممثل/ الشخصية

لكن العرض الرقمي يثير التساؤلات حول العلاقة بين الممثل والشخصية في الفضاء الإلكتروني، فالحضور في المسرح يمكن

116- Steve Dixon, Digital Performance, The MIT Press, London, 2007, p3
117- ibid , P 4

118- بيتزو ص ص 255-254



أن يصدر هوية الممثل كشخص واقعي بصوته وملامحه وملابسه، كما تؤكد سالي جان نورمان الباحثة المهتمة بالعلاقات بين العرض المسرحي والتكنولوجيا الحديثة أن أي حوار حول النشاط الاستعراضي على الفضاء الإلكتروني يجب أن يقابله الجدل بين الممثل والشخصية، ومن ناحية أخرى لايمكن استبعاد أي حل من النموذج الجديد للتقديم الدرامي للشخصية الدرامية ومساحة مسرحية جديدة.

هناك حاجة إذاً لإعادة صياغة دور الممثل وجماليات الأداء الخاصة به " متوقع من شبكة الإنترنت أن تستضيف أحداثاً ذات أصل مسرحي، وذلك لا يعني فقط إعادة التفكير في طرق وجود الممثل، ولكنه نقاش حتمي حول واجباته وإمكاناته. (119)

وقد يغير التحدي الذي يواجهه علم الذكاء الصناعي Artificial Intelligence هذا الموقف إذ أن علم الذكاء الصناعي في حقيقته هو محاولة لأن نضع في الآلات صورة من قدراتنا الخيالية والمنطقية التي يتمتع بها العقل الإنساني . والعلم لا يعرف إلا القليل في هذا المضمار، بينما المسرح ظل يستكشف لآلاف السنين بطريقة ضمنية أكثر منها علنية مشكلة تمثيل أو محاكاة السلوك الشخصي لإنسان ما، من خلال شخص آخر. وربما يستفيد الذكاء الصناعي كثيراً من دراسة طبيعة الذكاء الإنساني المستفيضة التي قام بها المسرح.(120)

المسرح في مقابل الوسائط المتعددة

ويرى بعض الباحثين أن المسرح قد فقد جمهوره وطابعه في مواجهة الفنون والوسائط الأخرى:

"لقد فقد المسرح الحي بشكل متزايد جمهوره وطابعه الثقافي، في حين حققت الوسائط الإلكترونية من تلفزيون وفيديو وإنترنت بشكل واضح هيمنة عالية إلى الحد الذي يجعل فكرة المجتمع المعاصر مشهداً تدخلت فيه يد وسيطة أمر شائع التواتر.

119- بيتزو، ص 125

120- جوليان هلتون (محرر)، مرجع سابق، ص 210





وإذا كان رأي توني فراي القائل إن التلفزيون لم يعد وسيطاً في سياق وإنما سياق الحياة المعاصرة و"جزء عضوي من النسيج الاجتماعي" (13-1993). إن كان رأيه صحيحاً فإننا لا نندهش حين يريد بعض ممارسي المسرح إدخاله في أعمالهم."[121]

إن الاحساس بفقدان المسرح لوهجه وبريقه ومكانته يمكن لنا أن نجد له أصداء في سياقات أخرى ترجع هذا الانحسار تاريخياً إلى القرن السابع عشر: لم يكن شكسبير ولا معاصروه بحاجة إلى الدفاع عن مقولتهم المجازية: إن الدنيا مسرح كبير، إذ كان من الجلي أن كل الأعمال الإنسانية كانت ومازالت تعرض على مسرح الدنيا العظيم وأن الرجال والنساء يقومون بدور الممثلين في مسرحية ضخمة. وقد كان مسرح الجلوب Globe Theatre بمثابة صورة مصغرة للكرة الأرضية بل إنه أكثر من هذا كان بمثابة شفرة تحل كل رموز المعرفة الإنسانية. ولكن المسرح فقد ثقته بمركزيته كوسيط مجازي للحقيقة عندما بدد طاقاته في حوار عقيم غير مثمر عن دلالة الكلمات والصور النسبية منذ مطلع القرن السابع عشر، بل إنه فقد أيضاً قدرته كوسيط مجازي عالمي يجسد المعرفة الإنسانية كلها في مقولة واحدة: الدنيا مسرح كبير." [122]

وفي المقابل فإن فكرة المسرح أو فن العرض الذي يوفر منطقة محمية للتجربة الحية، أي واحة للباحثين عن الاتصال الشخصي في صحراء إلكترونية، قد بدت جذابة للبعض. ولكن روجر كوبلاند يقول: "إن إدراكنا للعالم قد تشكل بقدر تعرضنا للوسائط لا بقدر تعرضنا لتجارب حسية آنية. ويرى أن فكرة المسرح الحي فضيلة في حد ذاتها ومصدر للتفوق التلقائي وغير المكتسب والأدبي للتلفزيون والسينما هي محض مشاعر برجوازية مغرقة في العاطفية. كوبلاند 1990" [123]

121- جريج جايسكام ، الفيديو والسينما على خشبة المسرح ، ترجمة د. محمود كامل، القاهرة، الهيئة المصرية العامة للكتاب ، 2010 ، ص ص 23-22

122- جوليان هلتون، نفسه، ص 210

123 - جريج جايسكام، نفسه ص 23



استخدام تكنولوجيا الوسائط الرقمية

يجادل الباحثون أن الصلة ظاهرة على الصعيد النظري بين المسرح والكمبيوتر على سبيل المثال ، فيما يتعلق بطبيعة الحدث: فالكمبيوتر يدير إجراءات وعمليات وبالتالي في كل مرة نبدأ عمله نشهد حدثاً ما (سماعياً، فيديو، سينمائياً) يحدث ذلك هنا والآن (من خلال فك شفرة المعلومات) وبداخل هذا الحدث نحن ممثلون ونتفاعل مع أناس أوربما أدوات موجودة على الشاشة (رموز الأوامر، قائمة الأوامر، مفاتيح التحكم) علينا في هذه التفاعلات أن نوافق على سلسلة من الأعراف (أو التقاليد) لكي تكون مشاركتنا فعالة. إنه إطار فيه تم تشفير تلك العلاقات السببية والتأثيرية ثقافياً وتعرف نطاق من القواعد المتناسقة بحيث تسمح بهامش فسيح من حرية التخمين لدينا. ولكنه أيضاً مجال يمكن الاشتراك فيه من خلال التفاوض على القواعد والوظائف التي يتم ترسيخها من خلال المعاهدة الاتصالية، مستوى في منتصف الطريق بيننا نحن والآلة: بكلمات أخرى علينا نحن أن نقوم بتحديد خشبة المسرح التي نرغب بالتحرك فوقها " [124]

أنماط العرض المسرحي الرقمي:

من خلال تفاعل الوسائط الرقمية مع العرض المسرحي يمكن أن نعدد أنماطاً كثيرة من العروض المسرحية الرقمية ، حصرها الباحث ستيف ديكسون فيما يلي:

1. الواقع الافتراضي
2. الرقص الرقمي وتطورات البرمجيات
3. القرين الرقمي – الأجساد الافتراضية- الروبوت
4. المعمار السائل- الشذرات fractures الخاصة بالموقع site-specific
5. البُعديات telematics: ربط فضاءات العرض البعيدة.
6. العرض أون لاين (على الهواء من الفضاء السيبيري)

124- بيتزو ، مرجع سابق ، ص ص 21-20





7. المسرح في الفضاء التخيلي
8. التفاعلية Interactivity.

وسوف يقوم الباحث فيما يلي بدراسة بعض النماذج التي تقترب من المسرح الرقمي للتعرف على طبيعة العرض وكيفية توظيفها للتكنولوجيا الرقمية، ومدى نجاحها في ذلك.

المســـرح الرقمـــي

الآلة الحاسبة

يقارن أنطونيو بيتزو بين إخراجين لمسرحية ألمر رايس الآلة الحاسبة التي نشرت وعرضت للمرة الأولى عام 1923، كما أخرجت بعد ذلك بنحو سبعين عاماً ، في عام 1995 تحت عنوان (الآلة الحاسبة : مشروع واقع افتراضي). هذا المثال يبدو شديد الأهمية لأنه يكشف لنا مدى التحولات الفنية والجمالية ما بين العشرينيات والتسعينيات.

نص المسرحية - التي ينظر إليها باعتبارها المثال الواضح على تأثر المسرح الأمريكي بالدراما التعبيرية الألمانية - يتحدث عن مأساة السيد "صفر الذي يُفاجأ بعد خمسة وعشرين عاماً من العمل المتواصل برئيسه في العمل يطرده من عمله، لأن آلة حاسبة صارت تقوم بعمله. وفجأة تقتحم الشرطة منزل صفر وتقبض عليه بتهمة قتل رئيسه في العمل. ويحكم على صفر بالإعدام لأنه لم ينكر أنه القاتل، وتبدأ رحلته إلى العالم الآخر، لكنه بدلاً من الاستمتاع بالجنة يشعر بالتوتر وعدم الارتياح بسبب افتقاده للأوامر التي كانت توجه حياته، وفي المشهد الأخير من المسرحية "نجد صفر وقد عاد من جديد ليحاكي الآلة الحاسبة في أدائها الإنتاجي الصرف.. وقبل نهاية المسرحية بقليل نكتشف أن روحه سيعاد إرسالها إلى الأرض، وأنها ربما ستعود إلى هناك كروح أسيرة لشخص ما أو لشئ ما، لأنه لا يمكن لأحد أن يحررنا إذا كانت رغبة أرواحنا أن تظل للأبد في العبودية."

كما يذكر جارافي، كان رينيه وويليس حريصين على ألا يصبح العرض مجرد (فاترينة) من الخدع والمؤثرات التكنولوجية وإنما كانا



يبحثان عن نص يمكن من خلاله أن يصبح موضوع التكنولوجيا أيضاً حافزاً للتفكير في الخبرة الإنسانية. نص يكون فيه استخدام الواقع الافتراضي شيئاً ضرورياً وليس مقحماً.

شيئان إذاً حكما اختيار نص الآلة الحاسبة" الأول: اختيار نص يتميز بتعدد المشاهد وتغييرها. ثانياً: أن يكون الموضوع الدرامي مناسباً لاستخدام التقنية الرقمية.

هنا جرى استبعاد كل ما يمكن أن يكون على صلة بالسينوغرافيا العادية الواقعية (الأدوات، الأثاث، إلخ) كان لابد أن يتم غمر الممثلين على خشبة المسرح في جو افتراضي مطلق تشكيلي وقابل للتحول. ربما كان الأمر متعلقاً بالمحاولة الأولى لاستخدام الواقع الافتراضي في عرض مبني على نص درامي.

وكانت هذه هي المناسبة التي تم فيها إنشاء معهد استكشاف الواقع الافتراضي Institute for Exploration of Virtual Realities وهو المعهد الذي لا يزال يعمل تحت مظلة جامعة كانساس.

مثلما يمكن لمشهد مسرحي تقليدي يعتمد على حواجز الشرفات أن يُنفذ جيداً في صالة برجوازية على طراز إبسن، فإن النص المختار يجب أن يحتوي في ذاته على عناصر تتفق مع خصائص الواقع الافتراضي. إن مرونة الواقع الافتراضي تبدو رائعة على سبيل المثال، في منح تغييرات سريعة ومستمرة للمشهد، من المناسب إذاً اختيار عمل يتطلب تعدد المشاهد وتغييرها في تتابع سريع.

يقع اختيار رينيه وويليس على نص الآلة الحاسبة The Adding Machine لألمر رايس Rice. العرض الكلاسيكي الذي قدم عام 1923 يحكي مآسي السيد صفر وهو يحاول أن "يبحر بين إحباطات الحياة اليومية المتغربة والمجنونة، وبين عالم آخر لا يستطيع أن يجد نفسه فيه ولا أن يتأقلم معه. بعد أن قام لمدة خمسة وعشرين عاماً بأداء عمل حسابات ممل ويتسم بالتكرار، يفاجأ صفر المسكين برئيسه في العمل يرفده ببساطة قاسية ووحشية، حيث إن حصوله على آلة حاسبة آلية تغني عن وجوده." [125] ويحكم على صفر بالإعدام لأنه قام بقتل رئيسه في العمل، ولكنه يفشل

125- بيترو، مرجع سابق ، ص 64





حتى في الفردوس في أن ينعم بحياة هانئة، إذ لا يشعر بالراحة لأنه يفتقد الأوامر والتعليمات التي كانت تأتيه، فيعود مرة ثانية ليشغل نفسه بعمل حسابي رتيب وممل.

النص يبدو من أوجه عديدة ملائماً لتجربة الإخراج الرقمية المنشودة: " فالجو الموحي بكابوس مزعج، وأسطورة الآلة العدائية والشخصيات التي تتحرك كالآلات بلا روح كلها عوامل تبدو متناسقة تماماً ومناسبة لاستخدام الواقع الافتراضي" (126)

"لم يكن المشروع السينوغرافي قائماً على بناء أدوات يمكن تجربتها أو غير ذلك، كان مجرد مجموعة من الشاشات الموزعة على خشبة المسرح وكان يمكن تعديل الديكورات التي من المفترض أن تظهر بواسطة آلات العرض باستمرار... وفوق عمق المنصة وباتساعها كله تم وضع شاشة ضخمة خاصة بالإسقاط الخلفي back projection .. وكانت كل الصور المعروضة في المشهد يتم إنتاجها والتحكم فيها في زمن واقعي، وفيما عدا الموسيقى لم يكن هناك شئ تم تسجيله مسبقاً..

واستعان العرض بتقنيات معقدة تكنولوجياً لارتجال الصور التي يتألف منها الديكور، وتقنيات تركيز الرؤية من خلال تقنيات ثلاثية الأبعاد، والكاميرات ثلاثية الأبعاد، بحيث تخلق تأثيرات بصرية قوية وموحية.، لدرجة الاستعانة بنظارات ثلاثية الأبعاد لمحو الفرق بين الصور ثنائية الأبعاد وثلاثية الأبعاد.، والاستعانة بتقنية الكروما لمزج بين ما هو رقمي وما هو بشري.

ويطرح أنطونيو بيتزو مقارنة هامة بين عرض الآلة الحاسبة الأول في عام 1923 والعرض الرقمي في 1995، ليتوصل إلى كيف طرحت العملية الإخراجية تطور مفهوم الاغتراب والعزلة والبيروقراطية.

"لا يتم تدمير روح صفر من خلال نظام بيروقراطي وآلي مصنوع من قواعد محددة ومتشابهة للإنتاج، بل تختفي روحه في واقع بلا حدود، منزوع عنه القواعد والأبعاد إن الجدل بين الإنسان ومخاوفه يجد مرة أخرى مجازاً رائعاً في التطور التكنولوجي. إذا كان في

126- بيتزو، مرجع سابق ، ص 67



الإنتاج الأول للعمل المسرحي قامت سلسلة الإنتاج بتشبيه الإنسان بالآلة، فهنا في هذا الإخراج نجد أنه قد تم نزع الجسد والمادية عن الشخص، ويوضع بدلاً منهما الشعور بالبؤس الناتج عن فقد الاتجاه والاضطراب الذي يجتاح الطرق التي نتفاعل ونوجد بها في الحياة."[127]

يهودي مالطا The Jew of Malta

العرض الثاني الذي ينتمي إلى نمط الواقع الافتراضي ويريد الباحث أن يعرض له هنا هو يهودي مالطا الذي عرض في مهرجان ميونيخ للأوبرا من تأليف وموسيقا أندريه فيرنر عن أوبرا لمارلو والعرض ثمرة عمل مشترك بين المؤلف وأسماء كثيرة معروفة في البحث الرقمي . وكان هدف العرض الأساسي هو بناء مسرح تفاعلي Interactive Stage فيه يكون الفضاء الموصوف في الواقع الافتراضي في علاقة مباشرة مع أجساد الممثلين. ونجح في التنسيق بين الدراما والمشاهد من خلال استخدام التكنولوجيات الجديدة. والتفسير الذي اقترحه فيرنر يميل إلى الاهتمام بعلاقة بطله مع الفضاء الافتراضي.وإلى هذا يضاف أن الممثلين أنفسهم ينصهرون بداخل الفضاء الافتراضي بفضل ما يطل عليه الأزياء الديناميكية .. وفي هذا العرض تتلاقى أفضل الاستخدامات للوقت الافتراضي في الوقت الواقعي، توليد الأشكال آلياً ،تتبع الحركة، رسم الحركة، العرض الرقمي، ولذلك استحق العرض جائزة Interactive generative Stage and Dynamic Customs وذلك في مسابقة الفنون الإلكترونية 2004 [128]

تشريح موت ال.....

ويشير بيتزو إلى عرض آخر له خصوصيته هو (تشريح موت الـ... Antomia delle morte di...)[129] حيث يتحرك العرض بين حدين:

127- بيتزو ، مرجع سابق ، ص 80

128- راجع بيتزو ، مرجع سابق ، ص 98


129- https://vimeo.com/114994974





فمن جهة أسطورة الانتحار كثورة ضد العالم، ومن جهة أخرى الشغف بالعالم الخاص بالتكنولوجيا الجديدة وبشبكة الإنترنت كتضخيم للذات. والأحداث تسير تبعاً للنموذج الدرامي الخاص بالألغاز أو قصص الإثارة النفسية. دانيال البطل البالغ من العمر عشرين عاماً، ينتحر في ليلة رأس السنة عام 2000 في حجرته وتعثر عليه أمه في الصباح ميتاً في فراشه. وتبدأ منذ تلك اللحظة عملية بحث محمومة عن دافع الانتحار، فمن الواضح أن دانيال لم يترك شيئاً مكتوباً ولا يوجد دافع محدد للانتحار، ولم يكن هناك من يتوقع أو يتخيل هذا القرار التراجيدي.(130)

ونظراً لولع دانيال بالتكنولوجيا والكمبيوتر، فإن حياته مسجلة على قرص صلب، عبارة عن ملفات فيديو ووصية واعتراف كتبها بنفسه على الكمبيوتر، ويستعرض العرض المسرحي وثائق دانيال وذكرياته "الرقمية" على شاشتي عرض كبيرتين.

الذكريات مبعثرة كحياة دانيال نفسها، ووصيته وصية منتزعة ومفقودة على شبكة الإنترنت ، ربما لا يستطيع صديقة فيدريكو أن يجمعها كلها.

ان التغيير المستمر بين المشهد الواقعي وشاشة الكمبيوتر يقود المتفرج إلى أن يدرك الواقع المزودج، بل يبدأ في تجسيد بعد آخر هو الفضاء الإلكتروني cyberspace. بواسطة الأدوات المعتادة للمسرح. في هذا العرض " تصبح إحدى الخصائص الأساسية للغة الوسائط المتعددة الجديدة، تلك المعاصرة للعلامات والمعلومات المترتبة تبعاً لمبدأ غير هيكلي ... فالحدث الدرامي يوحي بنوع من النصوص المتشعبة، حيث لا تتم قراءة القصة من خلال ترتيب زمني من البداية إلى النهاية، وإنما يتم تركيبها بناء على اختيارات الذات التي تقرأ."(131)

المسرح الرقمي والفرجة المشهدية:

"في مسرح الوسائط المتعددة الحي تضيف شاشات الإسقاط أو

130- بيتزو، مرجع سابق، ص ص 127-126

131- بيتزو ص 132



شاشات الفيديو فضاءات جديدة ثنائية الأبعاد حتى لو كانت تجسد صوراً ذات أبعاد ثلاثة. وعلى الرغم من تسطيح إطار الشاشة، فإن الوسائط المسقطة عليها يمكن أن تعطي إمكانات أكبر بكثير من الفضاء ثلاثي الأبعاد."[132]

في السينما يمكن بالتنويع في زويا الكاميرا وابتعادها واقترابها من الموضوع المصور أن تمنح المتفرج الجالس على مقعد في المسرح أكثر من مجرد المشهد الثابت الذي يراه. والشاشة السينمائية هي بمثابة فضاء شاعري. ويمنح الفيلم وتحرير الفيديو (المونتاج) إمكانية تفتيت الزمان والمكان سمعياً وبصرياً على الفور. لذلك فإن بمقدور فناني السينما والفيديو الكمبيوتر أن يقوموا ببناء وابل من الصور من أزمنة وأمكنة مختلفة يستحيل صنعها في عرض حي يدور في فضاء ثلاثي الأبعاد.

يقوم الفنانون من خلال الدمج بين شاشات الوسائط والميزانسين، تقنيات تقوم في بعض الأوقات بتفتيت وإزاحة الأجساد والزمن والمكان، وفي بعضها الآخر توجد الدلالات الزمنية والمكانية والفيزيائية.

وفي عام 1966 ناقش روبرتس بلوسوم Blossom أثر الإطار الزمني الخطي في عرض حي في ارتباطه بالخط الزمني للميديا المسجلة. وانتهى إلى أنه بتضمين شاشة تعرض فيلماً أو مقطع فيديو" يصبح الزمن لأول مرة في المسرح ربما- حاضراً كعنصر فراغي/ مكاني."[133]

إن هذا المزج بين الأداء الحي والمنظر الرقمي يمكن أن ينتج شكلاً هجيناً بعينه. بخاصة إذا ما أخذنا في الاعتبار المسافة البينية الحدية liminal الفاصلة بين الشاشة والمؤدي الحي على المسرح. هذا الإحساس "بالبينية" in-between-ness هو في الغالب النواة الأساسية ، ما يمكن أن يطلق عليه نص شارح meta text للعرض المسرحي الرقمي.

132- Dixon, Op Cit., p 335

133- Dixon, Op Cit., p336



ومن الأمثلة الهامة على الفرجة المشهدية من خلال المزج بين الأداء الحي وعناصر الوسائط المتعددة هناك أعمال جورج كوتس Coates و فرقة Builders Association، في عملها الشهير Alladeen علاء الدين، بالإضافة إلى أعمال الفنان الكندي روبير لوباج Robert Lepage الذي أسس مسرح Ex Machina (من الآلة) عام 1994.

العرض الرقمي علاء الدين Alladeen



صورة 1 عرض علاء الدين إنتاج فرقة Builders Association

قُدم هذا العرض ما بين عامي 1999-2007 حسب موقع فرقة Builders Association. ويتناول العرض الإشكاليات الفلسفية للوسائط والتكنولوجيا وأثرها على الثقافة العالمية، وتصل العالم الأول بالعالم الثالث. ويتناول العرض بنوع خاص ظاهرة مراكز خدمة العملاء الهاتفية حيث يتم تدريب مشغلين هنود لتمريرهم كأمريكيين. وقامت الفرقة بالبحث من خلال مقابلات أجريت مع مشغلين ومدربين ملاك لمراكز خدمة العملاء في بانجالور بالهند. هذه المادة أصبحت أساس عرض علاء الدين. حيث يستكشف العرض كيف نعمل كأرواح عالمية وقعت أسيرة دوائر التكنولوجيا، وكيف تسافر أصواتنا وصورنا من ثقافة إلى أخرى. [134]

كانت البداية تتمثل في قيام كل من ماريان ويمز و الكاتب المسرحي

134- راجع موقع الفرقة http://www.thebuildersassociation.org/

نورمان فريش باستكشاف إمكانية توظيف قصة علاء الدين في تناول موضوع الثقافات المهاجرة. كان ثمة تماثل بين دور الجن في القصة الأصلية ومكان التكنولوجيا في الحياة المعاصرة. وقد أدى ذلك إلى البحث في الطريقة التي تقوم بها الشركات الكبرى في الغرب بتوظيف مستخدمين من دول الشرق كالهند مثلاً. يقول برنامج العرض: "الخيالات التي تكمن في القصة تتزامن مع الوفاء والثروة اللانهائية والتحول الشخصي الكامل، وفي مراكز اتصال بنجالور وجدنا المكان الذي تتم فيه مثل هذه التحولات بشكل مستمر على المستويات الثقافية والاجتماعية والاقتصادية على طرفي خطوط الهاتف الذي يعمل بالألياف البصرية." [135]

المقابلات التي أجريت في مراكز الاتصالات في بنجالور الهندية بينت كيف تستخدم التكنولوجيا في دهس الثقافة المحلية ومسخها. فقد كان يتم تدريب الشبان والشابات على النطق باللهجتين الأمريكية والبريطانية ويدرسون أوجه الثقافة الشعبية في أمريكا أو بريطانيا كي يبدوا أقرب إلى العملاء. ومع أن فريق العمل يعترف بالطبيعة الاستعمارية الجديدة للعلاقات الاقتصادية والثقافية المتضمنة، فإنهم شعروا بالحيرة من آثار الوظائف على حياة العاملين. علاوة على ساعات العمل غير الملائمة اجتماعياً لكي تتماشى مع توقيت أمريكا وبريطانيا. والعبء النفسي الذي يتحملونه من جراء تقمص الهوية الغربية لأغراض العمل. وفي المقابل الأجور المرتفعة التي يحصلون عليها تجعل العاملين يجدون في وظائفهم ملاذاً يساعدهم على تحقيق طموحاتهم المادية، وغالباً ما يحلمون بالسفر إلى الولايات المتحدة مثل كثير من الهنود العاملين في مجال تكنولوجيا المعلومات.

الدراما تدور حول الاستنساخ وتمييع ثقافة الشرق واستغلالها واستخدامها في الآلة الاقتصادية الرأسمالية الغربية. ومن هنا كانت صورة فيرجين ميجا ستور Virgin Mega Store أو المتجر العملاق التي كانت تقف كصورة أو أيقونة لثقافة الاستهلاك الدولية المتجانسة مع فرض رمزين محليين للتفريق بين المدينتين عربة لبيع

135- جريج جايسكام ، مرجع سابق ، ص 296





السجق وخرطوم حريق ومحطة أتوبيس في نيويورك، وبالنسبة إلى لندن نجد صندوق بريد أحمر وكابينة تليفون حمراء وأمطاراً . ووسط التناقضات التي يعيشها هؤلاء الموظفون ، تُطبع على إحدى الشاشات آمال وأحلام أبطال العرض التي تعبر عن المعاناة وأزمة الهوية التي يعيشونها.

ويذكر جريج جايسكام أن الاستخدام المبهر والمفرط للتكنولوجيا الرقمية لعرض علاء الدين يمكن أن يكون سلاحاً ذا حدين، فبعض النقاد ذهبوا إلى أن القول إن حاسة التمييز التكنولوجية للعرض وتعقيد مراجعه عملت ضد مضامينه السياسية. يقول توم سيلار: ("لا يبدو أن مسرحية علاء الدين قد قررت ما إذا كانت ستكشف عن الوجوه المتعددة للعولمة أم أنها ستستدعي ثقافة أحادية سطحية وخادعة."(.....) أما هاريس فكتب عن مخاطرة وقوع الجمهور في فخ الولع. يقول: "بالنسبة إلى بعض المشاهدين قد تفرض مسرحية "علاء الدين" نوعاً من الانحياز بين قطبي الحكم الخارجي لبريخت ، والإغراق في الصورة المفترضة. ومع ذلك فإنه بالنسبة إلى آخرين كثيرين قد يبدو العمل نسيان التكنولوجيا المتقدمة واغتراباً من خلال الولع وضياع "الحكم الخارجي")[136]

هذه المخاوف تذكرنا بالتخوف من أن المشاهدين لعمل ما تتداخل فيه الوسائط والمعتادين على انتشار المونتاج في وسائل الإعلام المعاصرة قد يخفقون في التحرك قدماً لإيجاد تفسير جدلي حين تواجهها مادة شديدة التزامن، وتزيد هذه المخاطرة مع عرض علاء الدين بسبب التصميم الذي استنسخ الشاشة المسطحة للتلفزيون والكمبيوتر. هناك شاشة من نوع LED أسفل الحدث وأعلاه الشاشة العريضة والأسطوانات مع استخدام ضئيل لعمق الخشبة. تشكل للعرض الحي إطاراً واستوعبته الصور الرقمية بدلاً من وضعه في مقدمة المسرح بطريقة "تقليدية" كتلك التي تجري أمام ستارة أو عرض مشاهد فيديو على شاشة. ومع تدفق العرض من الصعب الاحتفاظ بإيقاع كل المواد المقدمة للعين أو قراءة أحداث معينة أو صورة معينة بعضها أمام بعض. الإغراء قد يكون الانسحاب إلى

136- جايسكام ،المرجع نفسه، ص 309-308



الاستغراق في الصور أو التركيز على بعضها.

وتدافع الكاتبة المسرحية والعضو المؤسس بالفرقة ماريان ويمز عن المنطق الجمالي للمسرحية رافضة تلك التحفظات: " نحن نوجه عرضنا تجاه جمهور ذكي يعرف الكمبيوتر ومعتاد على تلقي عدة حزم من المعلومات في وقت واحد، وقادر على القفز بينها وتركيب ما يختار منها"[137]....إن وجهة النظر هذه تفوت على ناقدي تعدد صور العرض الفرصة، فهم محبوسون في محبس التمثيل المنظوري (أو على الأقل التقديم الجدلي) تقول ويمز: "إن مثل هذا الاتجاه لم يعد مناسباً للمشاهدين المعتادين على التفاوض والوصول إلى أحكام عن طائفة من المعلومات والأحداث والانطباعات التي يواجهونها يومياً." [138]

ويعتقد الباحث أن نقد العرض هنا يثير إشكالية تلقي العرض من قبل الجمهور والنقاد. وما تفرضه الممارسة المسرحية الجديدة على النظرية الجمالية والنقدية من أثر. وما إذا كان الجمهور بالفعل مؤهلاً/ مدرباً جمالياً على تلقي مثل هذه التركيبات المسرحية أم لا. كما يثير إشكالية التناقض/ التضاد بين منظومات العلامات المسرحية المختلفة، مما سنناقشه في الباب التالي.

العرض مباشرة على الشبكة: مباشر من الفضاء الافتراضي

كان تميز المسرح بين فنون العرض Performance Arts الأخرى يكمن بالضرورة في ذلك الوجود الجسدي المشترك بين الممثلين والمتفرجين في مكان العرض. فإذا كان التلفزيون هو نافذتنا على العالم، وإذا كانت القصص العظيمة قد تم سردها على الشاشة الكبيرة في السينما، كان المسرح مجبراً على التفكير مرة أخرى في شروط وجوده الخاص في الثقافة المعاصرة، وكان يفعل ذلك من خلال العودة إلى جذوره وعناصره الأصلية. [139]

إن فكرة التحويل إلى الافتراضي Virtualizzazione التي قدمها بيير

137- المرجع السابق ، ص 310

138- المرجع السابق ، ص 310

139- بيتزو ، نفسه، ص 118





ليفي Levy عملت على توسيع فكرتنا عن الوجود، وتضع موضع المناقشة المقصود بعبارة "هنا والآن". تبعاً للفيلسوف الفرنسي فالوجود لا يرتبط حالياً بأي شكل فردي مع الوجود في مكان ما، بل يفترض "الخروج من المكان.

ويعبر بيتزو عن الكيفية التي تغير بها عمليات التحول إلى الافتراضية وجود الإنسان في علاقته بين المكان والزمان: "إن عمليات التحويل الافتراضي تحرر وجود الإنسان من قوانين الفضاء والزمن، بل يمكن أن نقول بدقة أكبر إن الوجود يتم ليس خارج الفضاء والزمن، ولكن أيضاً بطريقة مختلفة عن الوجود في الزمن والمكان. [140]

لقد أصبحت الخبرة الفنية تتفجر في مواجهة خصائص المجتمع المعاصر: التفاعلات في الزمن الواقعي من خلال الشبكات الإلكترونية، نقل الأحداث على الهواء مباشرة، أنظمة الاشتراك تلفزيونياً.. جميعاً تفكك وحدة الزمان ومكان وقوع الخبرة نفسها.. وأصبحت عملية المزامنة synchronization تحتل وحدة المكان، وأصبح الاتصال الداخلي (البيني) interconnection يحل محل وحدة الزمن. بيتزو 120

كل هذا يعني في كلمة واحدة الفضاء السايبري (الفضاء الإلكتروني) cyberspace أو الفضاء الافتراضي وهو المصطلح الذي ولد في إطار الخيال العلمي عن حكاية Neuormancer التي كتبها وليم جيبسون عام 1984، ويعرف بعداً جديداً يمكن للإنسان فيه أن تكون لديه خبرة حسية.. لقد جعل الرقم المتزايد أبداً للاتصال بالإنترنت وانتشار وسيلة الاتصال فائقة السرعة broadband جعلت الفضاء السايبيري يرتبط مع ذلك الموجود وراء شاشة الحاسوب: فضاء لإنجاز الأعمال، فضاء للهو، للعلاقات الشخصية، حيث الحدود الإنسانية الطبيعية، مثل الحدود الجغرافية الزمنية والأخلاقية.. إلخ - قد أعيد تشكيلها.

تعود أولى خبرات مسرح الويب إلى عام 1996 ، حيث أثبت كل من سوندرز Saunders وفيردينيلي Verdinelli إمكانية استخدام برامج الكمبيوتر مثل Real Audio و CU-SeeMee لكي يتمكن جمهور

140- بيتزو، المرجع السابق، ص 120



المسرح من أن يشاهد العروض المسرحية في الوقت نفسه ومن أي مكان على شاشات الكمبيوتر الشخصي.

ففي عرض رجل النهضة Renaissance Man "أخذ المخرج ينشر بواسطة كاميرات ويب صوراً لعرضه، والتي من بينها ممثلة متصلة بالمسرح عن طريق خط فيديو تظهر على إحدى الشاشات في أعلى خشبة المسرح." وفي هذه الحالة كان من الممكن مشاهدة الأداء ليس فقط للممثلين الواقعيين، ولكن للممثلة الافتراضية أيضاً"[141]

وقدم فيردينيلي عرض Internaulitus عام 1996 وتم نقله على الهواء مباشرة من خلال الإنترنت .

في هذه التجارب كانت شبكة الإنترنت مجرد ناقل للعرض المسرحي فحسب، حيث كانت شبكة الإنترنت مستخدمة من خلال وظيفتها التقنية فقط في نقل المعطيات (النص والصوت والصورة.)

أوديس Ouedis أول تجربة في المسرح الافتراضي:

	Chicago	Rome	Rio	Vienna	Buenos Ayres	Australia	Cyberspace
Kyklops	Odysseus		Polyphem				
The Winds		Odysseus			Companion	Aeolos	
Circe	Hermes		Odysseus	Eurylochos	Circe		
Hades		Tiresias			[illegible]	Elpenor / Mother	
Calypso	Hermes			Odysseus	Calypso		
Phaecians			Alcinoos			[illegible]	
Ithaka					Penelope		[illegible]

	Chicago	Rome	Rio	Vienna	Buenos Ayres	Australia	Cyberspace	N.N.
Kyklops	Odysseus		Polyphem					
The Winds		Odysseus		Companion		Aeolos		
Circe	Hermes		Odysseus		Eurylochos			Circe
Hades		Tiresias				Elpenor / Mother		[illegible]
Calypso	Hermes			Odysseus	Calypso			
Phaecians			Alcinoos			[illegible]		
Ithaka					Penelope		[illegible]	

صورة 3 يعمل المشروع في العديد من العواصم الأوروبية وشبكة الإنترنت

إحدى أولى فعاليات المسرح الافتراضي على الإنترنت كانت مشروعاً شديد الطموح تم تطويره عبر سنوات لكن لم يتحقق بالكامل أبداً. عرف عام 1995 باسم أوديسيوس وتغير اسمه لاحقاً إلى أوديس Ouedis ..الأوديسا العالمية.[142]

لقد كان مشروعاً طموحاً في مفهومه ومعقداً في أعماله، ملائماً بمراجعه الكلاسيكية مثل العديد من السرديات الرقمية في زمن

141- بيتزو، ص 137

142- انظر موقع المشروع: http://www.oudeis.org/start.html





العولمة تشاركياً وتفاعلياً في بيئته ودقيق جداً في وصف موقع الإنترنت الخاص به، الذي يقول "مشروع مسرحي تربط فيه رحلة أوديسيوس بين الفنانين والمتفرجين في أنحاء العالم عبر شبكة الإنترنت . عمل متواصل.

كانت الفكرة الأصلية هي إرسال الأوديسا عبر البحار السبعة، وأن يحمل الركام الذي سببه تجولنا عبر الإنترنت والمواجهة الفكرية الضرورية من أجل مقاربة فنية للإنترنت كوسيط جديد. لقد وفرت رحلة أوديسيوس استعارة ممتازة. وربما أتاحت حقيقة أن أوديسيوس ظل يهيم على وجهه عشر سنوات، مفارقة غير متوقعة.

بدأ المشروع كإعلان على القوائم البريدية ولاقى استجابة هائلة من المتحمسين الذين تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات منفصلة كل منهم له قائمة بريدية منفصلة مخصصة للفن ،أفكار النص، النواحي التقنية، التنظيم الشامل.[143]

ولكن على الرغم من العمل الضخم والخطط المحكمة لتمثيل واحد من العروض الكونية والأكثر طموحاً على مدى التاريخ، فإن كل ما أمكن إنجازه هو رابط بين sala terrana (البهو الأرضي) في قصر ليشتشتاين بفيينا و متحف الفن الحديث. العرض قدم شبكة قوية من الفنانين المشاركين. كان عرضاً ذكياً وشديد الإحكام من حيث التخطيط، وطموح للغاية وسابق لعصره. مازال أوديس عملاً قيد التطوير يستحق أكثر من مجرد إشارة عابرة في تاريخ العرض الرقمي، وإذا استخدمنا الاستعارات الكلاسيكية فقد كان عملاً "هرقلياً ".[144]

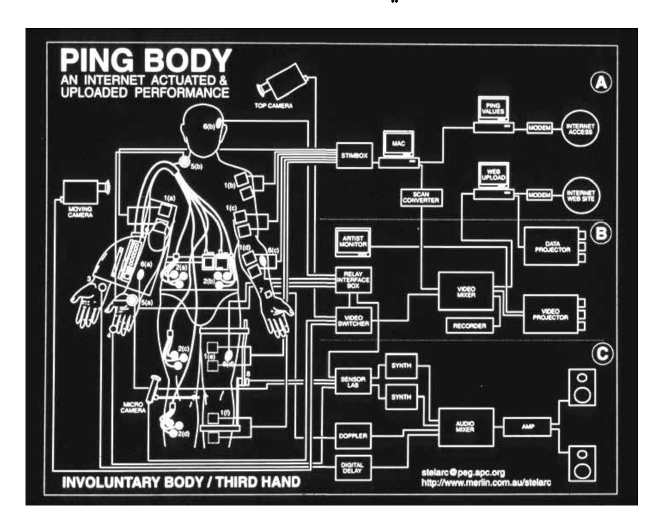
وكما يقول أحد النقاد: "يبقى Oudeis هو المحاولة الأولى لصهر الإمكانات المختلفة للاتصال عن طريق الإنترنت في حدث واحد... إن وضع الحدث في مواقع متنوعة متباعدة فيما بينها نجح أيضاً في عدم سحق العرض في المواجهة بين الإنترنت وخشبة المسرح. كما كان يحدث في حالة الاتصال عن بعد، ولكن من خلال العودة المستمرة إلى خشبة المسرح، واستعادة سحر الخيالي والرقمي

143- Dixon Op Cit., P. 462

144- Ibid, p. 462



في فضاء مادي... بالرغم من أن Oudeis يمكن أن يكون مستوحى من تحد تكنولوجي، إلا أنه نجح في رأيي في تحويل سحر العالم الافتراضي إلى سحر خاص بما هو خيالي وسحري. إن الحوار بين عالمين متباعدين والشعور بالضياع بداخل شبكة الإنترنت وتدفق المعلومات الرقمية التي تحيط باستمرار بالحدث، كان يمكننا جميعاً أن تستعيد صورة فعالة وخاصة للرحلة، سواء للمتفرجين على شبكة الإنترنت أو متفرجي المسرح.



شكل 4 مخطط تقني لعرض Ping Body

ويمثل عرض ستيرلاك Sterlac الموسوم Ping Body والذي عرض عام 1996 حالة متطرفة من تفاعل المتفرجين على شبكة الإنترنت، ففي العرض كان المؤدي يرتدي درعاً خارجية تتصل عن طريق محركات بشبكة الإنترنت ، وتتحول المعطيات على شبكة الإنترنت إلى نبضات كهربائية تحرك جسد المؤدي.

مسرح الويب كام Web Cam

مسرح الويب كام الذي بدأه جاكومو فيردي كان محاولة أكثر طموحاً لاستغلال الإمكانات التفاعلية لشبكة الإنترنت . كان أول ظهور لهذا المشروع في مايو 2001 مباشرة على الإنترنت من خلال أحد المواقع الإلكترونية. في الصالة كان يوجد راو واحد يقوم بأداء العديد من





الأحداث المتصلة بأحداث أخرى مقدمة عن طريق الفيديو. "وكان الممثل يرتدي نظارات خاصة تنقل له مباشرة صور الكمبيوتر. كان يجلس على وسادة عريضة ويمكنه التحكم في حاسبه الشخصي بهذه الطريقة ، كان يستطيع أن يدير في آن وجوده بالنسبة للجمهور في الصالة وبالنسبة للمشاهدين على الإنترنت ، حيث كان الموقع المخصص للبث يسمح بالدخول إلى منطقة خاصة. وفي هذه المنطقة كان المتفرج يجد شاشة الكمبيوتر مقسمة إلى ثلاثة أقسام (نصوص عن الفن على شبكة الإنترنت - فيديو الويب كام - عبارات الشات chat) جميعها تعمل في وقت واحد(.....) كان هذا العرض يهدف إلى نقل هذا الفضاء والحدث الذي يدور فيه في منطقة حدودية بين خشبة المسرح والفضاء الإلكتروني. وكان مفتاح الانتقال في هذه الحالة تقديم تفاعل أكبر بين المشاركين في العرض (ممثل ومتفرجين) [145] . إن هذا التفاعل هو ما يفتح آفاقاً جديدة للعرض المسرحي، حيث يمكن للجمهور أن يمارس ما هو أكثر من التصفيق أو الضحك للتعبير عن رأيه.

تقوم التكنولوجيا هنا بتعديل فكرة الوجود المادي وجود الجسد والشخصية، كما يهدد التعريف التقليدي للمسرح من أنه حدث يحدث هنا والآن. يتساءل أنطونيو بيتزو:

ما الوضع السياسي والأخلاقي الذي يمكن أن تكون عليه الذات العليا الافتراضية الرقمية في الفضاء الرقمي؟

ويستشهد بإجابة مايكل هايم Heim :

إن وجودنا كأفراد منفصلين وهويتنا الشخصية يعتمدان على واقع أننا "أجساد" فوجودنا الجسدي هو الدليل المرئي على هويتنا الشخصية وعلى فرديتنا. القانون والأخلاق يعترفان بالجسد المادي كنطاق، كحد لا يمكن تجاوزه يؤسس ويعلن خصوصيتنا. الآن تضع شبكة الكمبيوتر ببساطة الوجود المادي للمشاركين جانباً نازعة أو مقلدة فورية الجسد. يحررنا هذا بطريقة ما من القيود المفروضة على هويتنا الجسدية. على شبكة الإنترنت نشعر أننا متساوون. نظراً لأننا نستطيع أن نتجاهل أو نخلق بأنفسنا الجسد الذي نراه

145- بيتزو، مرجع سابق، ص ص 143-141



على الفضاء الإلكتروني. إن الجسد الثانوي أو الشكل المقابل يكشف عن أنفسنا فقط ذلك الذي نرغب في إظهاره بواسطة قوانا العقلية.[146]

الرقص الرقمي:

تعتبر فرقة ترويكا رانش من الفرق الهامة والرائدة في مجال الرقص الرقمي ، وتسعى إلى إبداع أعمال فنية ديناميكية من خلال المزج بين العناصر التقليدية الخاصة بالموسيقا والرقص والمسرح، مع التكنولوجيا الرقمية التفاعلية. "هذه الفرقة من الرواد في هذا المجال باستخدامهم لبرنامج MidiDance وهو برنامج يمكنه تفسير الحركات المادية للمؤدين، مما يمكن من استخدام هذه المعلومات لمعالجة الوسائط بطرق متعددة، مثل تشغيل مدونات موسيقية أو عبارات وإسقاط صور فيديو مسجلة أو حية يمكن أن تصاحب المؤدي في الوقت الحقيقي، وبالنسبة لهم يصنع الربط بين أفعال المؤدي، وبين الصور والأصوات المصاحبة يصنع إمكانية إبداعية جديدة للعرض." [147]

في إطار العرض الرقمي يثير خلق شفرة الكمبيوتر والنفاذ إليها في إطار العرض الرقمي سؤالين هامين: الأول إلى أي مدى تحدّ البرمجيات وتقيد الممارس الذي يستخدمها، وإلى أي مدى يمنع تعقيده أو صعوبته الفنانين والممارسين من تطويره؟

وربما ترجع مساهمة المبدعين المحدودة في تطوير البرمجيات إلى قلة المعرفة والخبرة التقنية لدى أولئك المبدعين، ومعظم التطبيقات البرمجية software applications المستخدمة في المسرح الرقمي هي تطبيقات احترافية متقدمة يتم تكييفها وإعدادها لتتناسب ومتطلبات العمل الإبداعي.

ويحصر الباحثون عدداً من هذا البرمجيات التي قام بكتابتها فنانون هواة أو محترفون ، مثل البرامج المجانية مثل ،Dance، Compudance

146- مايكل هايم اقتباس أنطونيو بيتزو ص ص 172-171

147- Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology, Palgrave, New York, 2007, pp 12-13





Dance Manager، In Motion، والبرنامج Partner، Dance الذي يزعم قدرته على خلق أنواع عديدة من العروض مثل الموسيقا الريفية و Ballroom ، Hip hop، folk، Jazz، وهناك برمجيات أخرى تم ابتكارها داخل الأكاديميات، مثل التمثيلات الكمبيوترية لجامعة فرانكفورت، والمبنية على تشفير لمدونات أو نوتات كونسيرفاتوار لابان [148]

برنامج Life Forms لتصميم الرقصات:

من أول وأشهر برمجيات الكمبيوتر في مجال الرقص الرقمي برنامج يسمى Life Forms [149] أشكال الحياة الذي لفت الأنظار إليه عام 1989 عندما قام مصمم الرقص الأمريكي الشهير ميرس كنينجام Cunningham باستخدام الإصدار الأول للبرنامج في تصميم إحدى الرقصات. والبرنامج عبارة عن برنامج صمم خصيصاً من أجل تصميم الرقصات ويوفر لمصمم الرقصات أو فنان التحريك واجهة رسومية لتدوين الأفكار الخاصة بالحركة في الزمن والمكان ، حيث يمكن مصمم الرقصات من استخدام الكمبيوتر كلوحة رسم يقوم بتصميم الرقصات فيها بشكل رسوم متحركة، كأحد العناصر في عرض راقص حي.

"كان بإمكانه أن يملي ويدون بشكل فوري- جملة من المتغيرات الكوريوغرافية (كل شئ من حركة المفصل أو ارتفاع وطول القفزة، وموضع كل راقص على خشبة المسرح، والانتقال من جملة إلى أخرى، إلخ) وشاشة الكمبيوتر مقسمة إلى مربعات كرقعة شطرنج، تصبح "خشبة مسرح افتراضية" يمكنها أن تميل رأسياً أو تدور بحيث يمكن رؤية أشكال البرنامج التي تبدو كأطر خطية غير متمايزة الجنس من مناظير متعددة." [150]

ميرس كنينجام الذي يعمل في تصميم الرقصات منذ الخمسينيات اعتماداً على مبدأ الصدفة قام بدمج هذه الإجراءات عندما يقوم بإبداع الرقص على جهاز الكمبيوتر. الكثير من الإبداعات التي قام بتصميمها على الكمبيوتر باستخدام البرنامج حددت كيف يتحرك

148- كونسيرفاتوار ترينتي لابان Laban هو معهد يقع في بريطانيا و يختص بالرقص المعاصر.

149- http://www.credo-interactive.com

150- Gabriella Giannachi, Op. Cit., pp 125-126



الجسد وباستخدام أي من أجزائه أو ما الأشكال المادية التي سيتم تضمينها باستخدام إجراءات الصدفة، في الوقت الذي بدت فيه هذه الحركات مستحيلة عملياً. لقد عمل ميرس مع راقصيه لاكتشاف كيف يمكن تنفيذ هذه الجمل الحركية. وكان يقول: "إذا قال لي أحد الراقصين : لن أستطيع تنفيذ هذه الحركة. أقول له : جربها وإذا سقطت فسنعرف شيئاً عن السقوط."[151]

استخدمت إذاً هذه البرمجيات في بدايتها لتساعد المصممين على وضع تصاميم الحركة وتجربة دفقات وتراكيب حركية جديدة، لكن على مستوى العرض كان لها دور أكبر في العرض الرقمي، من حيث استخدامها كوسيط مشارك في العرض.

ففي عام 1989 قام المدير الفني لفرقة ترويكا رانش Troika Ranch بتطوير نظام استشعار مرن يمكن للمؤدي أن يرتديه، يستخدم النظام واسمه Midi Dance أجهزة استشعار صغيرة مثبتة على مفاصل الراقص (الركبتين، الكوعين، المعصمين.. إلخ) وهي مثبتة بواسطة أسلاك إلى ميكروكمبيوتر في صندوق صغير ويقوم الجهاز بإرسال إشارات لاسلكية إلى كمبيوتر آخر على خشبة المسرح، عبارة عن قيم رقمية لدرجات الانحناء(0-100)

ويقوم الكمبيوتر الثابت بدوره بإرسال إشارات من نوع MIDI إلى كمبيوتر من نوع ماكنتوش يقوم بتفسير البيانات ومعالجة الوسائط من خلال ملفات مخزنة على القرص الصلب أو أقراص مدمجة أو حتى من خلال كاميرا فيديو حية.

وتستخدم فرقة ترويكا رانش وغيرها نظماً مختلفة مثل نظام Big Eye وهو نظام تتبع يعتمد على الكاميرات، أو النظم المعتمدة على التحكم بأشعة الليزر مثل Laserweb الذي يقوم على استخدام عدة أشعات ليزر تقطع المسرح أفقياً ورأسياً وترتبط بجهاز كمبيوتر يسجل زمن قطع الراقص للشعاع وسرعة جسمه، ويحرك الكمبيوتر وسائط محددة بسرعة تتلاءم مع حركة الراقص بحيث يناغم بين إحساس المؤدي والمؤثرات الصوتية الضوئية. كما تستخدم أيضاً مستشعرات أرضية تقوم بقياس سرعة وقوة خطوات الراقص. واستخدمت هذه المستشعرات في عروض مثل Bank! Perspective

151- Dixon, p -184



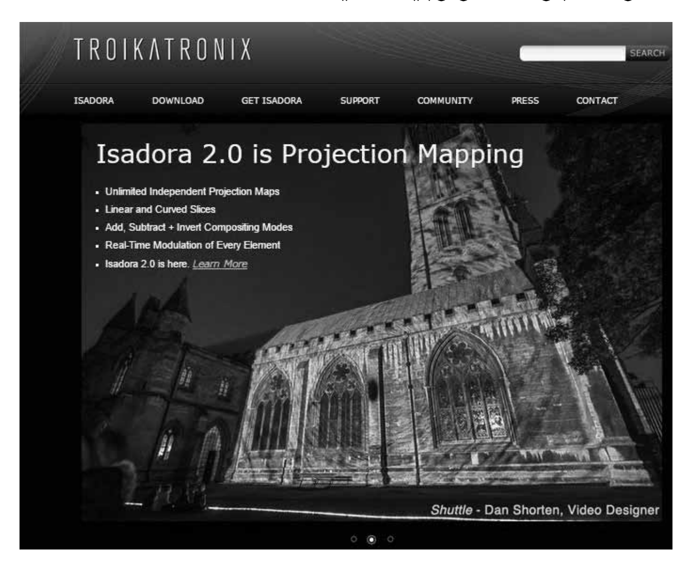


حيث تقوم لمسة الراقص أو خطته بتفعيل صور الفيديوأو تؤدي إلى تغيير المقام الموسيقي.

أيضاً هناك برنامج Isadora الذي ابتكره كونيجليو وهو برنامج شائع ومعروف، ويعمل كوسيط بين المؤدي والكمبيوتر، وهو تطبيق معروف بين فناني المنصات Installations. حيث يتيح هذا البرنامج مرونة كبيرة، فإذا طلب أحد الفنانين خاصية ليست مضمنة بالبرنامج يمكنه أن يطلب إضافتها بإرسال رسالة إلكترونية إلى المبرمج الذي قد يضمن الخاصية في البرنامج ويوفرها كإضافة Plugin بحيث يمكن لمستخدمي البرنامج تحميلها والاستفادة منها.

هناك الكثير من البرمجيات التي تعتمد عليها عروض الرقص الرقمي، وهي في معظمها تعتمد على المستشعرات sensors التي تنقل الحركة الحية على المسرح إلى كمبيوتر خاص يتمكن من إدارة الوسائط المسجلة رقمياً لتقوم بدورها بنوع من التفاعل مع المؤدي الحي.

ولكن هناك حقيقة لا مفر منها في هذه البرمجيات بشكل عام فما يبدو مبهراً اليوم لن يعود كذلك غداً فنحن نعتاد الجديد ونألفه ثم ننتظر المعجزة التكنولوجية التالية. [152]



صورة 2 : برنامج إيزادورا يستخدم في إسقاط الفيديو على المسرح

152- Dixon, p 208



خلاصة

إن العرض الرقمي يبدو مجالاً واسعاً للبحث والتجريب في علاقة المسرح الحي بالتكنولوجيا الرقمية. أو"منطقة بحث مسرحي ساحرة لما تحتويه مشاكلها من تراكيب وتشعبات". [153]

لم يتعرض الباحث في هذا الفصل إلى كافة أشكال العرض الرقمي ، فمن خلال الدراسة المسحية الشاملة التي قام بها ستيف ديكسون في كتابه Digital Performnce العرض الرقمي يرصد عشرات الأشكال والأنماط من العرض الرقمي ومنها على سبيل المثال الروبوت، الواقع الافتراضي VR ، والسايبورج cyborg أو العضوية السيبرنطيقية cybernetic organism، ألعاب الفيديو، القرين الرقمي – الأجساد الافتراضية- الروبوت، المعمار السائل- الشذرات fractures الخاصة بالموقع site- specific، البُعديات telematics: ربط فضاءات العرض البعيدة، التفاعلية من خلال ألعاب الكمبيوتر، وغيرها.

ذلك لأن الكثير من هذه الأنماط تفتقر إلى البعد الدرامي، فهي بذلك أقرب إلى تطبيقات عملية على التكنولوجيا الرقمية منها إلى الإبداع الفني والجمالي.

وكما تقول الباحثة جابرييلا جياناتشي "لا يوجد مسرح افتراضي virtual واحد وإنما مسارح عديدة، ولا يرجع ذلك إلى تنوع أشكال الفن الافتراضي التي يمكنها أن تدعي درجة معينة من التمسرح theatrcality، ولكن لأن وسيط الافتراضية يعمل كمسرح، أو كوجهة نظر إلى الواقع. ويقوم العلماء باستكشاف أسرار الحياة البشرية، ويخلقون خطوط اتصال يمكن أن تأخذ البشر إلى عوالم أخرى، أو يخلقون بالأحرى منتجات أفضل للاستهلاك اليومي ، يتبنون الواقع الافتراضي كوسيلة لاختبار ظروف الواقع. ومن هنا فإن الواقع الافتراضي يستخدم كمختبر لإعادة خلق الواقع. [154]

لكن نماذج العرض الرقمي التي قمنا بدراستها في هذا الفصل تعبر بدرجة أو بأخرى عن قدرة المبدع المسرحي على أنسنة التكنولوجيا

153- بيتزو ، مرجع سابق، ص 203

154- Gabriella Giannachi, ibid, p151





و توظيفها جمالياً للتعبير عن قضايا إنسانية ليست بعيدة عن أثر التكنولوجيا البين في حياتنا اليومية وقيمنا وثقافاتنا. و تحاول العروض التي ناقشناها استكشاف علاقة الإنسان بالتقنية، تغلغلها في مفردات حياته اليومية، صراعه المستمر معها أو استسلامه لها (الآلة الحاسبة- تشريح موت الـ...) من خلال نص مسرحي يعكس العلاقة العميقة ذات الدلالة بين الإنسان والتكنولوجيا، يتم تقديمه في إطار جمالي مختلف يسعى إلى التفاعل مع جمهور قادر إلى حد بعيد على تذوق التجربة التكنولوجية والتعرف على شفراتها وايحاءاتها الدلالية.







الفصل الخامس

تجارب عربية
في العرض الرقمي



في عام 2004، أشار أحد الباحثين إلى أن إضافة المسرحيين العرب بعد مارون النقاش تمثلت فقط في استفادتهم من التطور في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات: فكتب يقول "إن المسرحيين العرب لم يضيفوا جديداً على تجربة مارون النقاش التي انطلقت من بيته عام 1848، كل ما يفعلوه الآن، عمله النقاش في القرن الثامن عشر، الجديد هو الاستفادة الكبيرة من التطور التكنولوجي الهائل بوسائل الاتصال السمعية والمرئية." [155]

ويحلل الدكتور سعيد الناجي في كتابه (البهلوان الأخير: أي مسرح لعالم اليوم) المشهد المسرحي في علاقته بوسائل الإعلام، وبالميديا الجديدة : فيقول: " الفرجة لم تعد حكراً على ما نسميه "فنون الفرجة" ولكنها أصبحت في متناول الشاشات ووسائل الإعلام تستغلها لتحويل الخيال إلى واقع معاين ولكنه بعيد عن أن يكون حقيقياً. "كثير من العروض تعتمد على الوثيقة والصورة السينمائية ودلالاتها داخل العرض، التطور التكنولوجي الذي يعتمد تماس الواقع بالخيال والحقيقي بالمفترض، لقد برزت صناعة تلفزيونية خاصة بهذه المهارة المسرحية." [156] ويتساءل الناجي: ألا يخاف من أن "يجد المسرح نفسه آلة بطيئة للإرسال أمام سيبرنطيقية رهيبة وسريعة" بعبارة رولان بارت؟ [157]

في عام 2005 : نشر الباحث العراقي الدكتور محمد حسين حبيب عدة مقالات عن المسرح الرقمي وقام بتعريفه بأنه "المسرح الذي يوظف معطيات التقنية العصرية الجديدة المتمثلة في استخدامه الوسائط الرقمية المتعددة في إنتاج أو تشكيل خطابه المسرحي، شريطة اكتسابه صفة التفاعلية"[158]

شهد عام 2007 بداية الاهتمام بالمسرح الرقمي والوسائطي في مصر، حيث خصص مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي في ذاك العام مائدة مستديرة عن الدراما والذكاء الاصطناعي لأنطونيو

155- سعيد الناجي، البهلوان الأخير: أي مسرح لعالم اليوم، طنجة، ط1، 2008 اقتباس أحمد شرجي – المسرح العربي من الاستعارة إلى التقليد، دار ومكتبة عدنان، بغداد، 2013 ، 197

156- اقتباس أحمد شرجي – المسرح العربي من الاستعارة إلى التقليد، دار ومكتبة عدنان، بغداد، 2013، 199

157- اقتباس أحمد شرجي – المسرح العربي من الاستعارة إلى التقليد، دار ومكتبة عدنان، بغداد، 2013، 199

158- صحيفة المدى العراقية العدد 544 بتاريخ 27/11/2005





بيتزو من إيطاليا، والمسرح والواقع الافتراضي لجوزفين ألستي من أمريكا والرقص الجديد والوسائط الجديدة لإيمانويل كواثز من فرنسا ثم خشبة المسرح التفاعلية كريستينا فينجر من ألمانيا والتلقي في العرض الافتراضي لفيتشينزو لومباريو من إيطاليا. وفي العام نفسه 2007 ، صدر كتاب (المسرح والعالم الرقمي) تأليف أنطونيو بيتزو عن المهرجان أيضاً.

وفي عام 2011 أقام المركز الدولي لدراسات الفرجة بطنجة، المغرب، ندوة دولية هامة تحت عنوان (الوسائطية والفرجة المسرحية) شارك فيها باحثون عرب وأجانب وناقشوا خلال الندوة العديد من الموضوعات التي تتعلق بالمسرح والوسائط والعرض الرقمي، ومنها:

- مكانة الفرجة المسرحية الحية في إطار ثقافة تسيطر عليها وسائل الإعلام والاتصال الرقمية.
- التراتبيات والاختلافات بين الفرجة الحية والفرجة الوسائطية.
- الواقعية الموسعة hyperréalisme، وإعادة صياغة مفاهيم علوم المسرح.
- التكنولوجيا، الاتصال المتزامن، وجسد ما بعد التمثيل. المنعطف الفرجوي في المسرح العربي المعاصر وأسئلة "ما بعد الدراما".

وفي 2013، أصدر الفنان المغربي يوسف الريحاني كتاباً بعنوان " شذرتان رقميتان" وهو ترجمة مدققة لنصين قصيرين لصمويل بكيت هما :كرسي هزاز Berceuse و يوسف قل Dis Joe. وذلك عن منشورات المركز الدولي لدراسة الفرجة بطنجة.

هاتان "الشذرتان" سبق ليوسف الريحاني تقديمهما على المسرح في الفترة ما بين 2008 و 2012، ولا تزال عروضهما تتواصل بترجمة فورية بشتى اللغات.

الكتابات النظرية حول تجارب المسرح الرقمي:

تتركز معظم الكتابات عن المسرح الرقمي والتجارب العربية في هذا المجال، وبشكل أساسي- في نتائج ندوة طنجة التي نشرت أوراقها ضمن كتاب. ونناقش هنا آراء وأفكار أربعة من الباحثين المغاربة



ممن شاركوا في هذه الندوة.هم د. خالد أمين، د. حسن المنيعي، د. حسن اليوسفي، د. عز الدين بونيت.

خالد أمين:

يرى د. خالد أمين أن المسرح وسيط موسع يعرض وسائط أخرى. وأن المسرح يمكنه استيعاب والتفاعل مع غيره من الوسائط. "وتتمظهر الوسائطية داخل الفرجة المسرحية من خلال مستويين: المستوى الأول يتجلى في كيفية الأداء المباشر للممثل داخل فضاء فرجوي، مما يبرز أيضاً بثاً مباشراً لحركة هذا الأخير. أما المستوى الثاني للوسائطية فإنه يعنى بجماع التعقيدات التي تطرحها بعض الأعمال مثل فرجات روبرت لوباج Lepage التي تعتمد شاشات متعددة تبث فيها صور مسجلة قبلاً وأخرى مباشرة، وتعتمد نظاماً صوتياً قوياً وآليات دينامية تعيد ترتيب الفضاء الفرجوي عن طريق هذه التقنيات وتقنيات أخرى ومؤدين فوق الخشبة.. وهذا التنويع يؤدي إلى إغراق الفضاء الفرجوي بالنصوص المتعددة والأصداء المتوالدة وخلخلة السيميوزيز المسرحي المعتاد، وإلى استشكال آليات صناعة الفرجة المسرحية، وتعميق حالات البينية." [159]

ويؤكد أمين على غلبة الوسائطية وهيمنتها في العصر الحاضر، حيث إن الثقافة الرقمية تجمع بين الفرجة المباشرة التي تميز المسرح من جهة، وحزمة بروتوكولات الإنترنت وتفاعلات وسائل الإعلام من جهة ثانية. وإذا تأملنا ادعاء مارشال ماكلوهان القائل إن الوسيط هو في حد ذاته رسالة، كما أن محتوى أي وسيط هو دوماً وسيط آخر، سنجد أنفسنا أمام هيمنة الوسائطية.

ويرى أن الوسائطية لا تقوم على التكنولوجيا فحسب - كما هو سائد- "بل على أساس تفاعل بين الفرجة والإدراك. في السياق ذاته تعد الحقيقة الافتراضية Virtual Reality وسيطاً يتحدد هدفه الأساس في الاختفاء disappearance . تخضع الوسائطية بدورها لصيرورة الاختفاء مثلها في ذلك مثل الفرجة.. لذلك يمكن اعتبار

159- د. خالد أمين في: المسرح والوسائط- كتاب جماعي، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، 2012، ص 11





الفرجة بما فيها الفرجة الافتراضية المنجزة عبر حقيقة افتراضية أو أشكال أخرى من الفرجة الافتراضية، تتشكل عبر صيرورة الاختفاء.
ويطرح د. خالد أمين السؤال حول أهمية المقاربة النقدية للتجارب العربية الرقمية الجديدة، مبدياً استغرابه من تحفظ الحياة الثقافية على التجارب الجديدة في العرض الرقمي واستخدام الوسائط المتعددة، مؤكداً على أهمية تجارب خاضها أمثال ربيع مروة وأسماء الهواري ويوسف الريحاني وآخرين ومشيراً إلى " الربيع العربي" الذي كشف عن الدور الكبير الذي تلعبه الميديا في عالمنا العربي : " ألم يحن الوقت بعد للاهتمام بهذه الممارسات المسرحية التي أصبحت تغزو المسارح العربية المعاصرة؟ لماذا ينظر البعض إليها بتوجس وكأنها قذفت إلى الوجود في البلاد العربية من حيث هي تأثيرات غربية يجب محاربتها؟ ألم يبين "الربيع الديمقراطي" أننا أصبحنا نعيش في صلب زمن الدوت كوم وليس خارجه؟ لماذا يوهمنا البعض بأن الحساسيات المسرحية الشبابية الجديدة هي درب من دروب "التأورب المطلق" الذي ينبغي نبذها مجيشين وجدان مريديهم ضد مسرح لم يشاهدوه، وحتى إن شاهدوه نبذوه بحجة أنه غير أدبي" (160)

حسن المنيعي و المسرح العربي ما بعد الدراما:

في مقالة له بعنوان المسرح العربي ما بعد الدراما ، يربط د. حسن المنيعي ما بين التطورات التي عرفها مسرح الدراما الذي هو بتعبير هانس ثيز ليمان عبارة عن كوراغرافيا chora-graphie (161) أي "كتابة بالفضاء والزمن والجسد لا بالنص" ، وتحول المخرجون العرب إلى منتجي كتابة شبيهة بما تفترضه الكوراغرافيا، "وذلك من خلال حرصهم على إنتاج فرجات تقوم على فنيات الأيقنة، وتجسيد الملفوظ الدرامي بالصورة والرقص والموسيقا والإنارة وابتكار الفضاءات الحركية البسيطة والمركبة التي تتيح للمثل الابتعاد عن

160- المرجع نفسه ، ص ص 13-12

161- كورا Chora مصطلح سيموتيقي استعملته جوليا كرستيفا للإشارة إلى الجنين في بطن أمه الذي لا يعرف بعد مفهوم المنطق والمعنى والتراتبية.



الأداء السكوني واستثمار جسده وموهبته في الارتجال، كما تدفع الجمهور المتلقي إلى ممارسة قراءة متعددة للإنجاز المسرحي وإلى تفكيك عناصره." (162)

التطور الذي عرفه الإخراج المسرحي - في رأي المنيعي- هو الذي جعل المسرح العربي ما بعد الدراما يتعامل مع فنون أخرى كالسرد والحكي والتشكيل والكتابة الشذرية، والفيديو الذي أصبح كما يقول جورج بانو G. Banu "شريكاً درامياً حيث عمل على توسيع فضاء الخشبة من خلال انفتاحه على الخارج الذي أدمج السرد وذلك بترسيخه في العمل المسرحي ومده بعناصر مساعدة. مما جعل الفيديو يقوم بدور سلطة روائية" أو بأدوار أخرى. كما فعل المخرج المسرحي الألماني فرانك كاستور Frank Kastor حيث قام بتحرير الكواليس من سكونيتها ودمجها في الخشبة، وذلك حتى لا ينسلخ الممثل عن الشخصية التي يؤديها وليظل جسداً حاضراً في فضاء الكواليس.

وذلك على عكس المسرحيين العرب الذين كان استعمالهم للفيديو مجرد تقنية لتجويد العرض بلقطات سردية مصورة لها علاقة بالموضوع الرئيس للمسرحية ، خصوصاً بمشاهد خارجية لا يمكن تجسيدها فوق المسرح. إضافة إلى ذلك، فإنهم لم يتعاملوا إلا نادراً مع وسائل تكنولوجية كالحاسوب الذي ساعد المسرحيين في الغرب على تصميم الرؤية السينوغرافية اعتماداً على الرسم الغرافيكي الذي يمكن استخراجه من برامج جاهزة. (163)

ومع ذلك فهناك منهم من تعامل مع الفيديو والحاسوب كما فعل مثلاً المخرج المغربي الشاب بوسلهام الضعيف في مسرحيته التي أعدها عن الكاتب المغربي محمد خير الدين (حياة وحلم وشعب في تيه دائم) حيث وظف مقطعاً من فيلم بدرو المودوفار "تحدث إليها " Parle avec elle وهو مقطع اقتطعه ألمودوفار نفسه من كوريوغرافيا بينا بوش Baush في عملها الموسوم بـ "قهوة ميللر" Cafe Muller . أما المقاطع الأخرى، فقد قام بوسلهام بتصويرها ومعالجتها عبر الحاسوب اعتماداً على تقنية المونتاج."

162- د. حسن المنيعي، في: المسرح والوسائط ، مرجع سابق ، ص ص 21-20

163- د. حسن المنيعي، في: المسرح والوسائط ، مرجع سابق ، ص ص 21 22-



ويخلص الدكتور المنيعي إلى أن "علاقة المسرح العربي ما بعد الدراما بالتكنولوجيا هي علاقة محدودة ومع أن معظم فرجاته توظف أشكالاً فنية جديدة ومتنوعة، فإن صانعيه لم يتنازلوا بعد عن صيغة المسرح الدرامي وركيزته (أي النص) و"هذه حقيقة تنسحب أيضاً على مسرح ما بعد الدراما الأوروبي، مع أن صانعيه قد عملوا منذ العشرينيات من القرن الماضي كما هو الشأن بالنسبة إلى مايرهولد وبسكاتور وأيزنشتاين وفناني الباوهوس Bauhaus على إدخال الشريط السينمائي والراديو في الفرجة المسرحية وعلى بنية الإخراج المسرحي اعتماداً على الزمكانية السينمائية والمونتاج الفيلمي والتلقائية. (164)

ويرى المنيعي أنه إذا كانت نظرية مايرهولد عن البيوميكانيك تعرف تطبيقاً في الممارسة المسرحية العربية الحديثة فإن غيرها من النظريات التي تعتمد الجسد تظل شبه غائبة، لأن اعتمادها في الغرب كان يرمي إلى تغيير بنية إدراك المتفرج بعد أن استلبته وسائل الاتصال الحديثة وهذا ما جعل مسرح ما بعد الدراما يعمل كما يقول هانس- ثيز ليمان على خلخلته لإعادة ربط العلاقة المتقطعة بين إدراكه والتجربة المعيشة.

3-2 د. حسن اليوسفي: الفرجة الوسائطية وخلخلة المفاهيم المؤسسية للمسرح

يرى اليوسفي أن من بين الأفكار البديهية السائدة حول المسرح هي كونه "فناً خالصاً"، مما جعل البعض يعتبره من الزاوية التاريخية، بمثابة تجسيد لمرحلة ما قبل- تكنولوجيا في حياة الإنسان، لا سيما أنه يقوم على أساس العلاقة المباشرة والتلقائية المحددة في المكان والزمان بين الممثل والمتفرج" لكن اليوسفي يقر بأن هذه الوضعية لم تعد ممكنة في علاقتها بالتكنولوجيا الحديثة بشكل عام وبالوسائط الجديدة على وجه الخصوص" (165)

إن الرغبة في ادماج المسرح ضمن نظرية للوسائط هو افتراض – ربما بشكل متسرع- أنه قابل للمقارنة مع ممارسات فنية

164- د. حسن المنيعي، مرجع سابق ، ص ص 21 22-

165- د. حسن اليوسفي، في: المسرح والوسائط ، ص 44

وتكنولوجية كالسينما والتلفزيون والراديو والفيديو، كما أنه مقارنة له بما يعاكسه عادة، أي بوسائل الاتصال، بالفنون الممكنة وبتقنيات الصناعة الثقافية. وبعبارة أخرى إنه من قبيل تقديم خدمة رديئة له العمل على تذويب خصوصيته بقياسها إلى وسائط تستند على بنية تحتية تكنولوجية كان المسرح دائماً في غنى عنها. [166]

ويتأمل اليوسفي في التناقض القائم بين المسرح والوسائط من حيث محدودية التجربة والتلقي، فالمسرح وفقاً له وجد نفسه من جهة مرغماً في ظل إكراهات العالم الجديد على الاستناد على مختلف الوسائط من أجل تطوير سيروراته الإنتاجية وأشكال تلقيه، حيث لم يعد ممكناً أن يبقى المسرح، في سياق تحول المجتمعات الحديثة إلى مجتمعات للفرجة بامتياز فناً محدود الأثر."

ولكي يتجاوز المسرح محدوديته ، فلا مناص له أن يصبح وسائطياً ذلك أن المسرح يتجه نحو التبسيط، التقليص والتحديد الأساسي لعلاقة مباشرة بين الممثل والمتفرج، فيما الوسيط يتجه على العكس نحو التعقيد والتدقيق بفضل التقدم التكنولوجي، وهو بطبيعته قابل للتعدد، وبلوغ الحدود القصوى. إن الوسيط باندراجه ضمن ممارسات تكنولوجية لكنها ثقافية وأيديولوجية أيضاً، وضمن إجراء تواصلي أو لا تواصلي، يعدد دونما صعوبة عدد متفرجيه ويصبح بذلك في متناول جمهور غير محدد افتراضياً أما في المسرح فلكي تقوم العلاقة المسرحية لا يمكن للعرض أن يتجاوز عدداً محدوداً من المتفرجين ومن العروض أيضاً لأن المسرح إذا أعيد بكثرة فإنه يتقهقر أو في أحسن الأحوال، يصبح شيئاً آخر.

ومن ثم فالمسرح هو على العموم ومن حيث الجوهر يأخذ نمط تلقيه الذي يقوم على المشاهدة الحية بعين الاعتبار هو فن "محدود الأثر" وفقاً لبافيس. [167]

وينتهي اليوسفي إلى أن الفن المبني على التكنولوجيا والذي يجمع سلسلة من الممارسات: من الفوتوغرافيا إلى السينما والفيديو والواقع الافتراضي قد أدخل الإبداع الفني ضمن مجالات كان يهيمن عليها المهندسون والتقنيون، وبشكل مفارق إذا كانت التكنولوجيا

166- د. حسن اليوسفي، في: المسرح والوسائط ، ص ص 45-44

167- اقتباس د. حسن يوسفي في المسرح والوسائط ص 45





تعني الانتشار الكبير للآلات وتعدد الألياف والمكونات الرياضية والفيزيائية فإن الفن المولود من اجتماع الإبداع الفني والتكنولوجي هو فيما يبدو الفن الأكثر عبوراً من بين الفنون. إنه فن الزمن" [168]

ينظر اليوسفي إلى استفادة المسرح من التقنية الرقمية باعتباره شكلاً من أشكال تجديد الخبرة الجمالية، وليس مؤشراً على نهاية الفن حسب آرتور دانتور" إن هذا الوضع الجديد الذي سمح باحتضان الفنون- وضمنها المسرح طبعاً- للتكنولوجيات الحديثة هو عامل حاسم في تجديد الخبرة الجمالية وعليه لابد أن نعترف بأن تقدم اللغات الجديدة للوسائط المتعددة ، بخاصة الفضاء الإلكتروني في حقل الفن التمثيلي يجدد ليس فقط أشكال التمثيل ولكن أيضاً الخبرة الجمالية نفسها. [169]

إن دخول المسرح عالم الوسائطية – حسب اليوسفي – يثير الكثير من الإشكاليات ويهدم الكثير من المفاهيم المتعلقة بعمليتي الإنتاج والتلقي ودور صناع العرض ، فقد هدم العديد من الرؤى السابقة حول مفهوم الممثل والسينوغرافيا، كما أعاد النظر في دور المؤلف والمخرج المسرحيين (بحيث لم تصبح السيرورة المسرحية قضية متخيل فحسب، وإنما قضية تقنية أيضاً. ولم تعد بالتالي المعرفة الدراماتورجية وحدها كافية لصياغة وبلورة عناصر الفرجة المسرحية، ذلك أن البعد الوسائطي بات يفرض الاستعانة بمعرفة تقنية والاعتماد على مهندسي المعلومات وتقنيي الوسائط الجديدة لبناء هذه الفرجة الجديدة، على صعيدي التصور والإنجاز معاً.

ولأن الفرجة تحولت من البعد السمعي إلى البعد البصري ، وبات هاجس صناع هذه الفرجة .. هو خلق مشاهد وصور وإيحاءات وتعبيرات بصرية تخاطب العين أولاً. فقد "تحول الممثل وفي ظل هذا النزوع البصري من عنصر محوري في الدراما إلى مجرد أداة من بين أدوات أخرى تستمد وجودها من آلات وأجهزة تقنية وسمعية- بصرية متعددة ومعقدة في طرق اشتغالها. لقد تقوض مفهوم الممثل ككيان سيكولوجي وسوسيولوجي وحل محله مفهوم الجسد الذي أصبح أرضية أو مختبراً لكل الاستعمالات الممكنة التي أفرغته

168- د. حسن اليوسفي، في: المسرح والوسائط ، ص 47

169- أنطونيو بيتزو ، مرجع سابق ص 32



من محتواه الإنساني أحياناً. " (170)

يرى حسن اليوسفي أن المسرح دخل معترك الوسائطية مكرهاً بهدف التأقلم مع الأوضاع الجديدة. ومع ذلك فإننا نجده يتأرجح بين الدراما التقليدية وبين الوسائط الجديدة: وبعبارته هو: "الإبداع المسرحي يعيش إيقاعه الخاص، تتجاذبه نوستالجيا الدراما التقليدية أحياناً ويستسلم لإغراءات وإغواءات الوسائط الجديدة أحياناً أخرى لأنها تجعله منتمياً إلى عالم اليوم." (171)

2 - 4 - د. عز الدين بونيت: دينامية الوساطة

من منظور تاريخي يرى د. بونيت أن المسرح قام بدور هام خلال النصف الثاني من القرن التاسع عشر بشكل أساس حيث اضطلع بوظيفة هيكلة وتنظيم مجال الفرجة في المدينة الغربية الحديثة (مدينة العمل الأجير والوقت الثالث والترفيه).

وخلال العصر الكلاسيكي قام المسرح وجانبه الأدبي بدور حاسم في تأهيل اللغات المحلية ورفعها إلى مصاف لغات التعبير الأدبي والمدني في مواجهة اللغة اللاتينية التي كانت مهيمنة خلال العصور الوسطى وعصر النهضة. فقد كتبت عيون الأدب الكلاسيكي لأول مرة باللغات القومية الناشئة وترسخت عبر القرون السادس عشر والسابع عشر والثامن عشر معالم لغات أدبية رفيعة القدر ..مقلصة شيئاً فشيئاً من هيمنة اللغة اللاتينية على مجال العلوم والآداب.

لكن اعتماد المسرح بعد نهاية القرن التاسع عشر أكثر فأكثر على نتائج التطور التكنولوجي استلزم- بعبارة بونيت - "أن يجترح المسرح لنفسه أفقاً جديداً، إما عبر المحاولات الحثيثة للعودة إلى الجذور، وإما عبر السعي إلى ربط المسرح بمحيطه الفني وبالفكر الجمالي المعتمل في هذا المحيط (الدادائية- السوريالية - التكعيبية - الانطباعية) "(172) ويؤكد بونيت على تراجع "الوظيفة الفرجوية للمسرح إلى الخلف قليلاً بتراجع النظر إليه كأداة للترفيه".

ويستلهم د. بونيت نظرية بودريار عن الصور حين يقول إن العرض

170- د. حسن اليوسفي، مرجع سابق ، ص 49

171- د. حسن اليوسفي، مرجع سابق ، ص 51

172- د. عز الدين بونيت، في: المسرح والوسائط ، ص 156





المسرحي ما هو إلا "إعادة تقديم تفترض وجوداً أصلياً لما نحن بصدد تقديمه أو مشاهدته مقدماً. إن جميع العروض بما فيها العرض الأول الذي لم يسبقه أي عرض، ماهي إلا إعادة تقديم وهذا يعني أن ما يقدم ليس سوى نسخة لشئ آخر مفترض الوجود، لكنه ليس حاضراً أثناء العرض.. العرض المسرحي صورة مركبة من مجموعة من الصور الصغرى تجد تماسكها في تماسك التأويل الذي تكون موضوعاً له ، والذي يستمد بدوره تماسكه من تماسك الأطر المرجعية التي تحيل عليها هذه الصور." [173]

وينتهي الباحث المغربي عز الدين بونيت إلى أن توسل المسرح بالوسائط هو خاصة أصيلة فيه، وأن المسرح كان دائماً في حاجة إلى وسائط للتحقق والوصول إلى المتفرج. "بل إن مجرد تحققه هو في حد ذاته توسط وما يعتقد في الخطاب النقدي التقليدي السائد أنه الوضع الأصلي للمسرح كفن للقاء المباشر مع الجمهور ليس في الواقع سوى شكل من بين أشكال أخرى لتحقق المسرح بالوساطة."[174]

لقد اتفق الباحثون الأربعة على أن توظيف التكنولوجيا الرقمية في المسرح كفيلة بتجديد الخطاب المسرحي، وأنه علينا أن نتقبل هذه الوسائطية Intermediality باعتبار أن المسرح في الأساس هو فن يستخدم الوسائط حتى في شكله الدرامي التقليدي، كما أن على النقد المسرحي أن يتقبل مثل هذه التجارب ولا يتعامل معها باعتباره محض "تأورب" مطلق بتعبير خالد أمين. وفي حين أشار المنيعي إلى محدودية استفادة المسرح العربي من التقنيات الرقمية، على الرغم من وجود تجارب لا بأس بها في الاستفادة من الوسائط المتعددة والكمبيوتر وإمكانات التواصل التي توفرها شبكة الإنترنت، رأي اليوسفي إلى أن المسرح بشكل عام يتأرجح بين الدراما التقليدية وبين الوسائط الجديدة.

173- د. عز الدين بونيت، مرجع سابق، ص 170

174- د. عز الدين بونيت، نفسه، ص 176



تجارب رقمية عربية

حازم كمال الدين وتجربته الرقمية

حازم كمال الدين هو مسرحي وروائي عراقي من مواليد مدينة الحلة في العام (1954) اضطر لمغادرة وطنه أيام حكم صدام حسين. وبعد سنين طويلة من الترحال، استقر به المقام في بلجيكا، حيث أسس فرقته المسرحية المعروفة (محترف صحراء 93) حتى عام 2004 حين أسس جماعة (زهرة الصبار للمسرح) حيث ما زال يعمل كمخرج ومؤلف.

مسرح الحرب أو.. مقهى بغداد

في 20 مارس 2006 قدمت جماعة زهرة الصبار البلجيكية عرضاً مسرحياً بطريقة عمل أُطلق عليها اسم: مسرح عبر الإنترنت . حيث اقترح پيتر ڤيرهايس مؤسس مشروع مسرح الحرب) وحازم كمال الدين (مدير جماعة زهرة الصبار للمسرح البحث عن عراقيين وغربيين للمشاركة في عرض يحمل اسم مقهى بغداد.

ويشير الدكتور محمد حسين حبيب الذي شارك في هذه التجربة قائلاً: " وكنا قد قدمنا تجربة رائدة عراقية بالتنسيق مع الفنان المسرحي العراقي المغترب د. حازم كمال الدين بتجربة مسرح عبر الإنترنت عام 2006 "مقهى بغداد" مع مجموعة فنانين أجانب وعراقيين اعتمدنا فيها على توظيف شبكة الإنترنت في تجربة اتصالية حية ما بين بلجيكا والعراق، جمهور هذه التجربة كانوا من متصفحي الشبكة عبر موقع إلكتروني شهير citytv ولكن لأسباب تقانية لم يتحقق في هذه التجربة كل ما خطط لها مع الأسف." (175)

ويحكي كمال الدين حكاية عرض (مقهى بغداد) كما يلي: أراد حازم كمال الدين تسليط الضوء المسرحي على السنوات الثلاث التي ابتدأت عام 2003، فالتقى الفنان الهولندي پيتر ڤيرهايس، الذي أحيا مشروعه المسمى مسرح الحرب، وهو مشروع عمره ست سنوات

175- حوار مع د. محمد حسين حبيب بعنوان (محمد حسين حبيب يؤكد أن المسرح الرقمي نظرية عراقية) - موقع ميدل إيست أونلاين 2011 http://www.middle-east-online.com/?id=109103





قدم من خلاله عروضاً في شتى أنحاء العالم ومنها يوغوسلافيا وفلسطين والشيشان.

العراق بعد ثلاث سنوات!! بلاد، أم جثة في طور التحلّل؟ كيف يبدو العراق للرائي؟ وماذا يخبرنا العراقيون عن عراقهم؟

ذهب حازم كمال الدين إلى جبال الألب والتقى في مكان عام برجل طاعن في السن. قال للرجل "إنّي عراقي" فاندهش وسأل بعفوية:

ـ هل مازال في العراق أحياء؟

بناءً على سؤال الرجل تدارس ڤيرهايس وكمال الدين وسائل تسمح بالحوار وبالتفاعل واللقاء بالعراقيين لتبادل التجارب عن معايشة الإنسان للحرب وذلك على المستوى الشخصي البحت، حيث تتضمن التجربة مختلف الانفعالات كمثل الغضب، والرعب، والكراهية، والحب، والتراجيديا، والكوميديا بمستوياتها المتعددة. واتفق المخرجان على تجنب الدعايات والمانيفستات الآيديولوجية، والسياسية والدينية..

ينطلق العرض الإنترنتي من طاولة هائلة الحجم في كافتيريا مسرح مونتي توسطها من يدير الجلسة، هناك زبائن أو مشاهدون ممثلون. احتلت شاشة الجدار من خلف الطاولة ومن الشاشة أطلّت صورٌ حيّة من العراق.

ويصف حازم كمال الدين تجربة العرض الرقمي الذي لم يكتمل لأسباب تقنية وأمنية:

"من بابل العراقية كان الدكتور محمد حسين حبيب خلف الكومبيوتر وأمام كاميرته يتحدث مع ممثل في بلجيكا. لكن الكهرباء انقطعت في العراق ولم يتبق من صورة العراقي سوى غمامة ممن دخان سيجارة وصوت كلب قادم من بعيد.

ومن الموصل العراقية أيضاً لم يكن ناهض الرمضاني قادراً على ربط كاميرته إلى برنامج "سكايب".. أمرٌ اضطرنا لاستبدال صورته الحية بصورة بعثها لنا مسبقاً بيد أنّ صوته كان يأتينا حيّاً. وناهض الرمضاني كان يتحدث إلى رول فرنيرس الممثل البلجيكي الذي أطلّ على ناهض بصفة جندي أمريكي بسيط أُسقطتْ الطائرة التي فيها بنيران المقاومة. الجندي الجريح كان ينزف دماً وناهض كان



يراه. طلب الجندي من ناهض أن يتبرع له بالدم لينقذ حياته فانفتح حوار شخصي بين فردين عن الحرب والموت. كان السؤال المحوري هو: هل يترك المؤلف والمواطن العراقي ناهض الرمضاني ذلك الجندي المكلف بمهمة لا يعرف عنها كثيراً يموت أم ماذا؟

العراق هو الجزء الافتراضي ولكن(الحيّ والعفوي) من المقهى بينما بلجيكا هي الجزء الملموس ولكن غير العفوي من المقهى!

جلس الجمهور حول الطاولة الكبيرة ليتابعوا الكافتيريا البلجيكية ومقاهي الإنترنت العراقية الافتراضية، ليبدأ مشهد حواري بين العراق وبلجيكا. كان مدير الجلسة في بلجيكا هو الذي يقود الحوار بين الطرفين.

توزع في أماكن متعددة من المقهى البلجيكي مسرحيون مع كومبيوترات وراحوا يتبادلون الدردشة مع الفنانين العراقيين من مختلف المدن، بينما الشاشة تعرض صور الدردشة بالتعاقب، تمتزج مع صور عن العراق، وصور فيديو تمثل مسرحيات عراقية، وأغاني وفنانين عراقيين ينتظرون دورهم.

كانت مكونات "مقهى بغداد" عبارة عن ثيمتين: المقهى الافتراضي والشات. عن طريق ربط كافتيريا مقهى مونتي مع الفضاءات العراقية وجدنا أنفسنا في مقهى كبير قد يذكّر بطريقة ما بمقهى(الشاهبندر) . تناول رواد المقهى في بلجيكا وفي العراق طعاماً، وشربوا شاياً، ودخنوا نارجيله.. إلخ. كلٌ كان يفعل ما يريد دون أن تغيب عنّا حقيقة واحدة مفادها أنّ ثمة مشاهد حية ولقاء تمثيلياً بين فنانين بعيدين بعداً شاسعاً عن بعضهم بعضاً: بغداد، الموصل، بابل، أنتورين.

اقتسم طاولة المقهى في بلجيكا أيضاً فنانون عراقيون وبلجيك، راحوا يعقبون على ما يحدث على الشاشة، ويتدخلون بمجريات الأحداث وكأنّهم في حالة پروڤه أثناء العرض أو بالعكس.

الممثلون من العراق يظهرون على شاشة والممثلون من بلجيكا في أماكن متفرقة من الكافتيريا البلجيكية. شكل ديالوجات بين الطرفين من الساعة الثامنة وحتى العاشرة مساء. كان ثمة ممثلون بلجيك آخرون حوّلوا الديالوجات بشكل مباشر إلى مشاهد تعرض





على الجمهور وكأنّها ترجمة فورية.

حديث مع فنانين من العراق يقوده مدير، أو حكواتي إذا صحت التسمية. شهادات فنانين عراقيين موجودين في بلجيكا. مونولوجات كتبها كل من ناهض الرمضاني، ومحمد حسين حبيب وفاضل عباس. مشهد حي من مسرحية صحراء الشلب إخراج طه المشهداني. مشهدان من الچات لعبهما أربعة ممثلون بلجيك. صور وفيديوات ومشاهد مسرحية حديثة من العراق.

لقد كنا ندرك مشكلة تهيئة متطلبات المشروع كما ندرك الصعوبات الأمنية التي تعترض إمكانية اشتراك الفنان العراقي. لهذا أجرينا محاولات كثيرة للعثور على موقع آمن يجمع الفنانين العراقيين في بغداد، غير الآمنة، ليلة العرض ولكن للأسف لم تنجح الجهود، الأمر الذي جعل مقهى بغداد يتوزع في بغداد وبابل والموصل.

بعد هذا وذاك لجأنا في بلجيكا إلى اعتماد ستراتيجية الباك آپ: ديالوجات مسجّلة مسبقاً مع الفنانين حفظناها كمادة احتياطية.

استراتيجية الباك آپ ساعدتنا من جهة على اختبار الوسائل المتوفرة وآلياتها في پروڤات)الشات (الويب كام، والمايكرفون، والكتابة، وتحميل المواد إلى الإنترنت). ومن جهة أخرى حفظنا الشات للاستخدامات الضرورية: إذا ما انقطع التيار الكهربائي أثناء العرض أو تعطّلت خطوط الإنترنت .

هذه صورة العرض. أما لغته فهي الإنجليزية. وقد لاحظنا في هذا السياق أنّ الفنان العراقي، بعد ثلاث سنوات على تواجد الأمريكيين في وطنه، لم يبادر لتعلم اللغة الإنجليزية!

لم نكن معنيين بالجواب، لكن هذه الملاحظة دفعتنا للبحث عن حلول تجعل الحوار ممكناً بين الفنان العراقي والعالم. لذلك اعتمدنا على مترجمين من وإلى اللغة العربية واقترحنا حلولاً تسمح للترجمة أن لا تكون عائقاً أمام حيوية العرض."

في ظل صعوبات معقدة تقنية في المدن العراقية التي كانت تعاني من أزمة في الطاقة الكهربائية وبطء خطوط الإنترنت ، بالإضافة إلى الصعوبات الأمنية التي حالت دون اجتماع عدد من الفنانين العراقيين في بغداد، ،أيضاً صعوبة لغوية أشار إليها وهي عدم



اتقان الممثلين العراقيين للغة الإنجليزية التي هي لغة وسيطة وليست أصلية بالنسبة للفنانين البلجيك قام حازم كمال الدين بهذه التجربة، في محاولة منه لنقل معاناة الإنسان العراقي بعد الاحتلال الأمريكي للعراق، والتواصل الحي مع بغداد مستغلاً إمكانات التقنية الرقمية ممثلة في مسرح الإنترنت ، أو المسرح عبر الإنترنت .

أورال: عرض رقمي

التجربة الثانية التي خاضها المخرج العراقي المقيم ببلجيكا حازم كمال الدين هي "أورال" وهي عن نص روائي له يحمل الاسم نفسه. ويتناول العرض قصة فنان سينمائي اسمه ميثم البوذبّاح، وهو سينمائي كان معارضاً للنظام في عهد ما قبل الاحتلال، تتبعثر أشلاؤه في زمن الاحتلال. " السينمائي القتيل هو شخصية منحدرة من عائلة متنوعّة الجذور كعادة العائلة العراقية: أحد الوالدين من أصل شيعي والآخر من عائلة سنية. في عراق صارت تحكمه الطوائف يأخذ موته أبعاداً متنوعة تترحّل في مختلف مفازات الطقوس، والميثولوجيا، والحكايات الشعبية، فيتحوّل تارة إلى أسطورة وأخرى إلى رمز للحكمة وثالثة لكائن ميثولوجي ... كل ذلك تحت تأثير البعد الطائفي."[176]

تصعد روح السينمائي إلى السماء عبر نفق طالما حكى عنه العائدون من الموت السريري. نفق تشعّ في نهاياته خيوط من النور. إنه صراط الروح إلى العالم الآخر. ورغم ذلك فهو نفق غير آمن لشخص العراقي حتى بعد الموت. ففيه تتلاحق السيارات المفخخة لتفجّر روح الميت التي تتشّظى في هيئة حكايات عشوائية، لا إرادية. في تلك الهجمات على الصور والقصص تغيب تقنيات التداعي والفلاش باك والكولاج والسرد المنطقي.[177]

في مسرحية أورال التي تذكرنا بالعرض الإيطالي (تشريح موت الـ..) الذي تناوله الباحث في موضع سابق ولكن بدلاً من دانيال الذي ينتحر ثائراً على العالم، نجد هنا شخصية ميثم الذي تفجر أشلاؤه حكايات

176- حازم كمال الدين- بيانات المسرح المعاصر، أفكار من التجربة المسرحية- الهيئة العربية للمسرح، الشارقة ، عام 2015 - نسخة إلكترونية

177- حازم كمال الدين، نفسه.





عن الشعب العراقي بكل خصوصيته ، وتحكي معاناة شعب بعد الدمار الذي لحق به إثر الاحتلال الأمريكي للعراق في عام 2003 ، يُحاصر الميت بحكايات مختلفة تقص سيرته، حيث يظهر باعتباره بطلاً ثم تافهاً حقيراً وتارة ثالثة يبدو بطلاً أسطورياً.

وفي مفارقة مُرة، يقول العرض إن العراقي لا يجد خلاصه حتى بالموت، فبدلاً من أن يدخل ميثم الجنة، يرفض حرس العالم الآخر استقباله لأنهم يعتقدون أنه انتحاري قادم لتفجير نفسه.ويعيده الحرس من جديد إلى الأرض ليتفسخ مع الجثث الممزّقة المبعثرة في السوق.

أورال بحث في تأثيرات الخيال والأسطورة على وعي الشعب. بيد أنّ من يلعب دور الأساطير والشفاهيات والخيال هو التكنولوجيا الجديدة كالإنترنت والتكنولوجيا التفاعلية وما يرتبط بهما.

ولكن ما الذي يجتذب حازم كمال الدين إلى استخدام التكنولوجيا الرقمية هنا، لا سيما وأنه أكد من قبل في عرض مقهى بغداد على أن " كنا نعرف أننا نخوض تجربة معقدة سببها الأوضاع الأمنية وخراب البنية التحتية وصعوبات توفير المتطلبات التقنية وسياسة التجهيل التي مارسها الحاكم العراقي فمنعت انتشار التكنولوجيا(الإنترنت) ولم تصبح هذه الوسيلة شائعة إلاّ في زمن الاحتلال!! ومع ذلك كانت تلّح علينا الرغبة في أن ننجح. "[178] ؟؟

يرى كمال الدين أن هناك صلة مؤكدة ما بين الشفاهي واللساني والصوتي وشات الإنترنت : نقطة الانطلاق في عرض أورال(شفاهي) هي الخيال والطابع الشفاهي للمتخيّل. فالكلمة المنطوقة تموت بسبب تسرطن المنطوق. لا وجود للخيال الأدبي، بل ثمّة تخييل للحقيقة. لهذا يعنى العرض بالواقع الافتراضي. الواقع باعتباره خيالاً. أو يعنى بتخييل الواقع. كذلك يتصدى العرض لموضوع الثقافات الشفاهية وكيف تنعكس هذه الثقافات، الافتراضية، على الحياة اليومية لعراقيي عام 2008 . وبطبيعة الحال تختلف ظروف إنتاج أورال عن مقهى بغداد، فقد قام المخرج بتقديم هذا العرض في بلجيكا، حيث توفرت له التقنية والدعم، والخبراء في مجال

178- حازم كمال الدين، نفسه، ص 145



الميديا الرقمية.
أورال عرض مسرحي يعتمد الوسائط المتعددة، حيث تمتلئ الخشبة بالشاشات، التي تبث صور فيديو مسجلة (مقاطع من خطابات سياسية - صوراً للممثل الوحيد) أو صوراً حية (تركز فيها الكاميرا التي تتحرك على شاريو على الممثل الذي يحمل ميكروفوناً وكاميرا لاسلكية) و تتوزع الصور الفيلمية على ثلاث شاشات وتنطلق من غرفة مونتاج حي يعتمد سبع كاميرات وأفلاماً مسجّلة مسبقاً .
أحياناً تظهر مشاهد مصوّرة مسبقاً هدفها تغييم الواقع وخلط(الحابل بالنابل) الحيّ والمسجّل. وكذلك يلعب المخرج أحياناً مع تعتيم وإضاءة المشهد.
وفي السطور التالية نورد وصفاً للعرض سجله المخرج:
"إحدى الشاشات الثلاث تعرض صوراً توثيقية للسينمائي القتيل وهو في الاستوديو يحاول تصوير فيلمه حيناً ويفكر بالفيلم حيناً. السينمائي يوثّق حياته توثيقاً متخيّلاً مصحوباً بتصوير ردود أفعال المشاهدين الحية وممزوجاً بأفلام وثائقية وروائية. هذه المادة تمتزج أحياناً مع تصوير حيّ للممثل (الميت) على المسرح وتفترق عنه ثم تعود إليه في تلاعب مع موضوع الزمن الفعلي في الواقع real time والتوثيق.
في شاشة ثانية (دون كادر) نرى رأس الممثل فقط، بقطر مترين في حالة حوار وصمت. حديثه هذيان ميت منسي. حين يصمت تظهر على الشاشة نصوص مما لم يقل، وحين يعود ويحادث النصوص تبدو الشاشة وكأنّها ممثل ثان أو صدى داخلي. الممثل الميت لا يتحدث بطريقة تشخيصية وإنّما يعمد إلى تغريب عضلات وجهه وملامحه بحيث يصبح الوجه جسداً كاملاً، ولوحة بيضاء قابلة للرسم، إذا صحّت هذه التورية.
في الشاشة الثالثة نرى مصوراً سينمائياً في غرفة مونتاج يصوّر كل شئ ويعرض كل شئ. أمامه ست شاشات مصغّرة وهو حسب مزاجه يختار المادة الحية المصورة على المسرح، تارة المشاهدين في ردود أفعالهم وتارة زوايا المسرح الميتة، وثالثة الممثل والمشهد ورابعة غرفة المونتاج.. إلخ."





في هذين العرضين للمخرج العراقي حازم كمال الدين كان استخدام التقنية الرقمية مبرراً وله أسبابه الجمالية والفنية. ففي مقهى بغداد كان واضحاً أن شبكة الإنترنت هي الوسيلة الوحيدة المتاحة للتواصل مسرحياً مع فنانين مسرحيين عراقيين وبذلك فاستخدام برامج التواصل الشبكي مثل سكايب وغيره كان لها ما يبررها، وربما استطاع المخرج من خلال هذه الشبكة توصيل رسالة العرض عن مأساة الحرب والدمار الذي تعرض له العراق. أيضاً كان استخدام الميديا في عرض أورال له ما يبرره من الناحية الفكرية حيث الشفاهي امتزج بالشات وفقدت اللغة المكتوبة الكثير من مصداقيتها وسحرها ربما. كما لم تستخدم الميديا بشكلها المبسط أو التوضيحي، لكنها كانت تدعم أو تعارض أو تتحاور مع أداء الممثل على المسرح.

تجربة ربيع مروة الرقمية

ربيع مروة فنان لبناني ولد في بيروت عام 1967 وهو ممثل ومخرج وكاتب مسرحي ودراماتورج ومصور تلفزيوني وموسيقي. ابتدأ في 1990 بإخراج مسرحياته الشخصية وعروضه الأدائية وأعمال الفيديو. قدم للمسرح العديد من العروض الرقمية التي تستخدم التقنية الرقمية بكثافة. مثل "البحث عن موظف مفقود" 2003 و"كيف بدي وقف تدخين" 2011 و و"ثورة مبكسلة" 2014 و"من يخاف التمثيل" ، و: "كم تمنت نانسي لو أن كل ما حدث ليس سوى كذبة نيسان" وغيرها من العروض التي تعتمد على الشاشات ومزج السينمائي بالمسرحي.

تصفه الباحثة اليونانية كاتيا عرفارا بأنه الممثل والمخرج والدراماتورج اللبناني الذي أحدث تغييراً جذرياً في المسرح العربي المعاصر." [179]

منذ البداية ينسلخ مروة عن المسرح التقليدي فعروضه لا يطلق عليها مسرحاً وإنما أسماها (محاضرات أدائية) وأحياناً أطلق عليها (أفكار قيد الدرس). في عام 2009 كتب مروة يقول: "لم تعد أعمالي

179- كاتيا عرفارا، ترجمة د. خالد أمين في المسرح والوسائط ، مرجع سابق، ص ص 33



المسرحية بحاجة إلى مسرح.. ولم تعد هناك ضرورة لوجود الممثلين أو المنصة أو إنتاج كبير أو غير ذلك.. لا يهمني المكان الذي يكون فيه الأداء، و لا عدد العروض المقدمة. ما يهمني هو الكلام الذي يحصل بعد انتهاء العمل. ذلك الكلام الذي ستنتج عنه الأفكار. ذلك الكلام الذي يتحول إلى أداء فيما بعد، والذي بدونه يصبح العمل الفني وكأنه لم يكن أبداً..." [(180)]

قال عنه الناقد اللبناني بيار أبي صعب ": هذا الفنّان الذي تربطه أواصر قربى بالكندي روبير لوباج، والأمريكي بيتر سيلرز، يلعب على تفاوت مستويات السرد، وتعدد زوايا النظر المتضاربة أحياناً إلى الحقيقة الواحدة. وهو يمضي، من خلال عمله الجديد، في استعمال الإمكانات السمعيّة - البصريّة، والتقنيات المتعددة الوسائط الملتيميديا، لدفع العرض المسرحي إلى حدوده القصوى، إلى اللا مسرح واللا تمثيل، حيث تنعدم الجاذبية "التقليديّة" وتضيع الفروق بين الأنواع والأشكال والقوالب التي يمكن تصنيف "العرض" في خانتها.[(181)]

وتدور عروض مروة في معظمها حول وثائق سمعية وبصرية (كالأوراق والأفلام وتسجيلات الفيديو واليوميات والمحفوظات الصوتية. والصور، إلخ) وهكذا ينشئ مروة أرشيفاً خاصاً به يسائل الإجراءات السياسية وحالات الرفض الرسمي لفترة الحرب الأهلية (1975-1990) ولكن ينتقد أيضاً استمرار تأثير تجارب الحرب على الحاضر. الأرشيف هو مركز اهتمام ربيع مروة الجمالي والفكري لأنه " يشكل الإمكانية الوحيدة لعدم نسيان ما حدث في الماضي المؤلم، بل الإمكانية الوحيدة لتأكيد أن ما حدث قد حدث بالفعل." [(182)]

سيركز الباحث على عرض "البحث عن موظف مفقود" من تأليف وإخراج ربيع مروة قدم بمسرح المدينة في بيروت أكتوبر 2003.

ويدور العرض أو المحاضرة الأدائية كما يطلق عليها حول الظروف المحيطة بالاختفاء الافتراضي لرأفت سليمان، الموظف في وزارة

180- موقع بينالي الشارقة التاسع- http://www.sharjahart.org/ar/projects/projects-by-date/2009/theatre-with-dirty-feet-mroua

181- البحث عن موظف مفقود وشعرة بين الحقيقة والكذب ، بيار أبي صعب ، جريدة الحياة ، بيروت، 29/11/2003

182- كاتيا عرفارا، مرجع سابق، ص ص 34-33





المالية اللبنانية. ويفترض أن هذا الخبر الافتراضي مبني على خبر حقيقي نشر في الصحف سنة 1996 تحت عنوان " زوجة موظف تبحث عن زوجها"

يقول ربيع مروة في استهلال العرض:

"لقد جمعت صور المفقودين التي تظهر في الصحف منذ عام 1995. قصصتها وحافظت عليها في سجل خاص دون أية فكرة مسبقة تجاه هؤلاء الناس [....] هل هذا يعني أن الاختفاء يعد دليلاً على الحداثة؟ لا جواب ولكن يبدو لي أنه لتحقيق فردانيتنا يتوجب علينا دفع ثمن باهظ، كأن تختطف أو تقتل، أو تصبح شهيداً، وأنا بصراحة غير متأكد من أن كل هذا كاف لتحقيق ذلك." (183)

وتضم خشبة المسرح شاشتين كبيرتين موضوعتين بشكل متساو في الخلفية على الجانبين، يتوسط الخشبة مكتب وكرسي فارغ يواجه الجمهور. في الوسط وخلف الكرسي توجد شاشة متوسطة الحجم معلقة على مستوى المكتب الصغير. في القاعة تم الاحتفاظ للممثلين بمقعدين: الأول يوجد على يمين الخشبة في الصفوف الأمامية، فيما الثاني على اليسار في الصفوف الخلفية، أمام المؤدي الأول "إمام حاتم" وضعت طاولة صغيرة مع لوحة بيضاء يتم استخدامها لرسم وكتابة الأسماء والمواقع المشار إليها في العرض وهو ما يوفر خارطة طريق تفسيرية للأحداث. هذه الرسومات تظهر على الشاشة اليمنى. أمام المؤدي يوجد ربيع مروة نفسه، وهناك أيضاً طاولة صغيرة حيث يتم عرض محتويات السجل، فيما صفحاته ترفرف تحت كاميرا فيديو.

يضم السجل قصاصات الصحف حول وقائع الاختفاء التي يسردها المؤدي للجمهور أثناء سرد الأحداث. ويتم عرض صفحات المدونات على الشاشة الكبيرة في الجانب الأيسر من الخشبة. يأخذ مروة مقعداً من بين المقاعد التي عادة ما تخصص للجمهور. ومن هذا الموقع يروي الأحداث المتصلة بقضية الموظف المفقود. يتم تثبيت كاميرا أمامه على المستوى نفسه من وجهه فتحال مباشرة إلى الشاشة الوسطى وراء المكتب. وهو ينظر إلى الكاميرا مباشرة، يتمكن مروة

183- كاتيا عرفارا، مرجع سابق، ص 36



من التحديق الافتراضي في الجمهور، مباشرة في عيونهم يظهر مروة على الشاشة من خلال بث مباشر لوجهه في الوقت الحقيقي، وبعبارة أخرى تبقى كاميرا الفيديو الوسيط الوحيد الذي يصل الممثل والجمهور. ربيع مروة حاضر بجسده في قاعة العرض لكننا لا نراه إلا عبر الشاشة الموجودة في منتصف المسرح.

"فجأة نرى "صورة" الممثّل على الشاشة المركزيّة. يبدأ بمخاطبتنا كمن يلقي محاضرة، أو يقدّم ريبورتاجاً، أو يذيع برنامجاً... نبحث عن الأصل، عن الحضور الجسدي. فنحن جئنا إلى المسرح لنتفرّج على الممثل بلحمه ودمه. ولكن عبثاً: الخشبة تبقى فارغة، ونكتشف أن ربيع مروّة معنا على مقاعد الجمهور. كأنّه أراد أن يتفرّج على نفسه هو الآخر، فجلس مثلنا في الصالة، في مواجهة كاميرا صغيرة، تحيله حضوراً افتراضياً على شاشة فيديو وسط المسرح."[184]

هنا يستخدم مروة بث صور الفيديو على المسرح استخداماً خلاقاً وجديداً ، فبدلاً من أن يبث صوراً لما هو خارج خشبة المسرح ، يقوم ببث صور للممثل الجالس على أحد مقاعد المسرح. وكما تشير عرفارا : "من خلال تجسيده الافتراضي يقلب مروة العلاقة المادية التقليدية بين المشاهد والمؤدي عبر منعه الاتصال العيني المباشر، عدا ذلك المنقول من الكاميرا... ضمن هذا الوضع الملتبس الذي يوضع فيه المتفرج، تعمل الشاشات كعناصر رئيسة مؤثثة لخشبة المسرح، توظف باعتبارها عناصر غير موسطة للأرشيف الخيالي لربيع مروة. إضافة إلى ذلك تعكس بطريقة جد ملموسة حالة الشخص المختفي .. وبما أن الممثل يجلس بين الجمهور وينظر في الاتجاه نفسه مثلهم، أي اتجاه الركح الخالي من أي وجود مادي للممثل، فإنه يصعب على الجمهور متابعة العرض بالطريقة الاعتيادية. [185]

بإزاحة جسده في الكاميرا يأخذ مروة مسافة زمنية ومكانية من الأحداث مع إعطاء المتفرج وجهة نظر من خارج الخشبة، فمن خلال إعادة تشكيل افتراضية للمادة التوثيقية، تسائل فرجة "الموظف المفقود" المفهوم الغربي للمسرح الحقيقي ضمن الإطار الفرجوي

184- البحث عن موظف مفقود وشعرة بين الحقيقة والكذب ، بيار أبي صعب ، مرجع سابق

185- عرفارا، مرجع سابق، ص 38





الشديد الوسائطية لربيع مروة، إذ لا تتم خلخلة الحقيقة والتاريخ وحسب، بل يعاد بناؤهما من جديد.

الموضوع الأساسي للعرض أو للمحاضرة، هو الغياب، ليس غياب الممثل عن خشبة المسرح فحسب أو غياب الموظف في الحكاية الافتراضية التي يقوم عليها العرض، بل هو سلسلة من الغيابات: "غياب الممثل والمؤلف والنصّ، غياب "البطل" والشخصية والموضوع، هل نضيف: غياب الدولة والمؤسسات الشرعيّة والعدل والمنطق؟... مع أن العمل أبعد ما يكون عن الادعاء الأيديولوجي!. وغياب "المسرحيّة" التي جئنا نشاهدها من أساسها. إذ ليس هناك، في نهاية الأمر ظاهريّاً طبعاً، لكنّ الظاهر هو هنا جوهر العرض سوى قصاصات جرائد مجموعة بعناية، ومثبتة في ثلاثة دفاتر مدرسيّة مختلفة الأحجام والألوان، يقلّبها بين يديه "الممثّل - الراوي" الذي يؤدي شخصيته "الحقيقية" في الحياة. يقرأ منها مقتطفات، معلّقاً وشارحاً ومتأملاً وملخّصاً، في محاولة لترتيب خيوط حكاية شائكة ومعقّدة، مقلقة وغريبة. وشيئاً فشيئاً تتضح معالم الحكاية، وتتشكّل المسرحيّة أمامنا عبر سعيه إلى حلّ اللغز، وتقصّي الأسرار، واستحضار الغائب." [186]

في الوقت نفسه وبتجريبه مجموعة من الأفكار حول الظهور المادي والاختفاء فوق خشبة المسرح، يسائل مروة الطريقة التي ندرك بها البث الحي liveness تفتح فرجة الموظف المفقود إمكانات إعادة تخييل دور المؤدين كشهود، متحدية بذلك الحالة الوجودية لخشبة المسرح. فبمجرد ما تستبعد الهنا المطلقة للجسد الحي، يصبح الركح فضاءً مأهولاً يثير شعوراً بعدم الارتياح. وبدلاً من عرض تقديمي في الوقت الحقيقي

قبيل انتهاء العرض ينهي المؤدي سرده يسود صمت رهيب. تبقى صورة المؤدي خلف المكتب وهو يحدق في الجمهور لكن سرعان ما يكتشف الجمهور أن المؤدي لم يعد موجوداً بينهم ، وأن صورته على الشاشة ليست بثاً حياً وإنما هو تسجيل."[187]

186- البحث عن موظف مفقود وشعرة بين الحقيقة والكذب ، بيار ابي صعب ، مرجع سابق

187- عرفارا، مرجع سابق، ص ص 42-41



بدأ مروة قطيعته مع المسرح الحداثي منذ بيانه عام 1997 الذي أعلن فيه افتراقه عن مسرح الحكواتي (روجيه عساف) وقطيعته مع المسرح (الحداثوي)، بدأت أعماله كمسرح مضاد، أو ضد مسرحي، تتوالى كضربات قاتلة للمنصة المسرحية، منفتحاً بلا ضفاف على عروض تتقصد تمويه هويتها، وتتعمد اللاتصنيف الفني، مخترقاً حتى النسق الذي رسا عليه «المسرح التجريبي»، المتحول في العقد الأخير إلى بديهيات وتقاليد وسلطة. باتت أعمال مروة، بعد تجارب نظرية وثقافية، ورحلة في فنون الفيديو والتجهيز والتصوير وخبرة في العمل التلفزيوني التقني، مكرّسة للمسرح... لكن تحت عنوان «استحالة المسرح» أو «المسرح بعد موته» أو «ما بعد المسرح» (وكلها تسميات تسبب القشعريرة، وقد ينكرها مروة نفسه). إنها أعمال تشكل التقاء لتقنيات وأشكال تعبير واقتراحات فنية، كما لو أنها اجتماع افتراضي ليس للفنون المتباعدة فحسب، بل لأدواتها كلها. وهذا إذ يتم فليس من أجل تظهيرها بل طلباً لـ«تشبيحها»، فكل أداة تقنية وكل شكل فني وكل اقتراح تعبيري يصبح معرّضاً للخيانة. الأهم في لعبة ربيع مروة لا يكمن في فعل «التجاور» العريض للأساليب والتقنيات، بل يكمن في إقصاء الشرط الدرامي للعرض، بهذا المعنى تتحوّل المنصة (وحتى القاعة كلها) إلى ورشة للاختبار واستفزازاً للحدود. إنه امتحان قاس لقدرة المسرح على الاحتمال. كأن يتحول العرض كله إلى شبهة المحاضرة، كما في عمله السابق «البحث عن موظف مفقود». أو أن يصير الجمهور والعرض معاً تجهيزاً فنياً حياً، أو أن العرض نفسه ليس ناجزاً وليس للمشاهدة، بقدر ما هو مادة للتصوير أو هو نص للتدوين. (188)

يقول مروة نفسه بعمق محدداً علاقته بالموت وبالغياب وبالحرب : " مذ أصبح العالم آلة ضخمة لصناعة الصور وبثها في جميع الاتجاهات، تحوّل الموت إلى مشهد يومي عادي نشاهده دون مقدمات على شاشات التلفاز، أو في صحفنا اليومية، أو على شبكات الإنترنت ... في أكثر الأحيان، بالغ إعلامنا المرئي في استخدامه صور

188- يوسف بزي، عرض من يخاف التمثيل؟ ربيع مروة ، BabelMed، مجلة الثقافات المتوسطية ،





الموت والدمار وفي عرضها، وبالغنا، نحن المشاهدين، في مشاهدتها. لم ندع فرصة واحدة تفلت منا للتلصّص والنظر إلى نكبات الآخرين ومصائبهم. في طوفان الصور هذا، وفي سرعة توالدها وتكاثرها المستمرين، كيف للعين أن ترى ما ترى وتفهم ما ترى؟ يخيّلُ لي أن كل صورة تأتي لتمحو الصورة التي سبقتها، وعليه يستطيع كل منا أن يكمل عيشه دون آثام ولا أوجاع. ولكن كيف للصورة أن تكون امتداداً لتجربة الناظر الجسدية؟" [189]

هذا الفنان الذي أتيح له الكثير من المعرفة التقنية من خلال عمله التلفزيوني والمسرحي، وعمله مع الوسائط الرقمية ، وكفره بشكل المسرح التقليدي / الحداثي، يبحث عن السرد من خلال تقنيات مختلفة ، وأساليب فنية يناقش من خلالها قضايا مجتمعه بحساسية جديدة ومختلفة، ويتجلى هذا بوضوح في أحدث عروضه ثورة مبكسلة الذي يناقش من خلاله كيف قام الهاتف النقال بدور هام في الثورة السورية ، وكيف أثرت التكنولوجيا الرقمية في حياة السوريين.

ولا يجد الباحث أبلغ من هذا الوصف لمسرح ربيع مروة للناقد بيار أبي صعب لنختتم به هذا العرض:

"يواصل هذا الفنّان المشاكس الذي يصعب تصنيفه، لعبة البحث عن معنى الفرجة، وأقصى احتمالاتها، ووظائفها اليوم في زمن الإنترنت والوسائط المتعددة. يستنتج - مرة أخرى - استحالة قيام العرض بالمعنى المتعارف عليه، فيحوّره متوسّلاً تقنيات جديدة، ويبحر خارج السرب، مبتعداً عن الأشكال السائدة، بل المستهلكة، في المسرح العربي الراهن. يذهب إلى اللامسرح واللاتمثيل، فيعطينا لحظات نادرة من "المسرحة" والفرجة والتواصل.

ربيع مروّة يحاول أن يقول لنا إن المسرح بات في مكان آخر. وهذا ما يصعب أن يقتنع به - أو يسلّم به - معظم المخرجين العرب وجمهورهم ونقادهم... حتّى هذه اللحظة على الأقلّ! [190]

189- ربيع مروة ، أنا هنا إلّا أنك لا تراني، مجلة كلمن، فصلية ثقافية، العدد الأول ، خريف 2010 http://www.kalamon.org/articles-details-33#ixzz3cVYYGfYd

190- البحث عن موظف مفقود وشعرة بين الحقيقة والكذب ، بيار أبي صعب ، مرجع سابق.



مختبر بيكيت للفنون الأدائية
تجربة الفنان المغربي يوسف الريحاني

أسس يوسف الريحاني مختبر بيكيت للفنون الأدائية بالمعهد الوطني للفنون الجميلة بتطوان - المغرب ، متعمداً أن يمحو كلمة مسرح من اسم المختبر وعمل على مشروع "عدوى بيكيت" وهو مشروع يسعى إلى إنتاج وترويج وطبع وإصدار أعمال صمويل بيكيت القصيرة التي كتبها بيكيت بعد عام 1969 وقام مدعوماً من صندوق الأمير كلاوس بهولندا بإنتاج أول أعمال المختبر: (كرسي هزاز) عام 2007 بمناسبة مئوية صمويل بيكيت ثم تلتها (جزء خارج 1)عام 2008. و(يوسف قل) التي قدمها ضمن مهرجان طنجة المشهدية عام 2011.

في كرسي هزاز يدور الحدث إن كان ثمة حدث، حول عجوز في سواد، وهي تمارس لعبة التأرجح على كرسي هزاز وتصغي إلى صدى صوتها المسجل بشتى اللغات وهويقص أسلوب حياة مبحوث عنها بلا جدوى. كل خيوط الحكي تنتهي داخل الحجرة المظلمة السوداء، لترخي العتمة فيها بستائر وتلتهم في النهاية كل شئ. قمنا بوضع المؤدية داخل تجهيز بصري يعتمد شاشة بيضاء تعكس ثلاث دوائر من الصور: دائرة الوسط التي تتموقع فيها المؤدية الفعلية وهي تتأرجح على الكرسي الهزاز ودائرتان في طرفي الشاشة تعكسان صورة المؤدية الملتقطة عبر كاميرا فيديو.

عرضت المسرحية يومي 2 و3 سبتمبر بمسرح االطليعة بالقاهرة نص صمويل بيكيت و ترجمة يوسف الريحاني وفاطمة الزهراء الصغير أداء فاطمة الزهراء.

"في هذا العرض، يكتب يوسف الريحاني: " أردنا أن يتزامن الشئ مع نماذج محاكاته مما ينتهي بالشئ (الواقع) إلى أن يتوارى ويختفي بفعل انهيار الحدود الفاصلة بين ما هو واقعي (المؤدية في الوسط) وما هو افتراضي (صورها المتحركة على الجانبين) إعادة الإنتاج هنا مبنية على النسخة الشبيهة SIMUCLARE ذلك أن المحاكاة تبدو في الفيديو استباقاً أو تناظراً يلازم التكوين (تكوين الواقعي). المحاكاة هنا ليست أصلاً بديلاً ، على العكس العلامات الحقيقية صارت كامنة في قلبها، إنها تتيح مجازاً واقعياً يتجاوز مركزية





الانعزال الشابق للأصل. صورة المؤدية تحولت إلى مركز العمل في حين توارى جسدها الفعلي على الهامش....بهذا تختفي جماليات الفروق بين الواقع وشبيهه (المفترض) الأصل والصورة / الحقيقي والمصطنع.... سعينا إلى جعل جسد المؤدي دارة كهربائية تضئ ولا تمثل. بترنا كل وظائف الأعضاء المتعارف عليها ومحقناها..وأدنا كل ايماءة يمكن للجسد أن يقوم بها، وتركناه جثة هامدة شاهدة على موت الإنسان فينا. استعضنا عن كل ذلك بالتشكيل والكرافيزم وفن الفيديو والتجهيز وتقنيات سينما التحريك كأدوات بصرية فعالة. فرضنا على الجمهور أن يتحلى بعين رقمية تلتقط الإشارات دون أن تهتم بإنشاء معنى منسجم لأنه لم يعد هناك جدوى من الفهم، وكلما قل إدراكنا نما إحساسنا. " (191)

ويقدم عرض "يوسف قل" عن نص لبيكيت أيضاً كتبه للتلفزيون وأنتجته هيئة الإذاعة البريطانية وهو Eh، Joe الذي شاهده الباحث ضمن فعاليات مهرجان طنجة للفنون المشهدية عام 2011، كان العرض يشبه تجهيزاً بصرياً Installation، ينفصل فيه صوت المؤدي الذي يقوم بدور جو عن الصورة. واللغة المعقدة الموحية تنسال عبر مكبرات الصوت بينما تعرض لنا الشاشة في الخلفية صور فيديو حية/ مسجلة للمؤدي.

" صوت المرأة:

فكرت في كل شئ؟.. نسيت كل شئ؟ أنت على مايرام الآن هه؟ لا أحد يستطيع أن يراك الآن، لا أحد يستطيع أن يصل إليك الآن.. لماذا لا تطفئ ذلك الضوء؟.. قد تكون هناك حشرة ما تراقبك.. لم لا تخلد إلى النوم؟ ما المشكلة في هذا الفراش يا جو؟ لقد قمت بتغييره أليس كذلك؟ لا فرق ؟ أم أن قلبك ينهار عندما ترقد في الظلام؟ جاف فاسد في النهاية هه ياجو؟" (192)

يقول الباحث المصطفى شرفي عن اللغة والأداء في مسرح بيكيت: " لغة بيكيت لغة برمجة ، لا حاجة لقراءتها أو تأويلها، مجرد كلمات

191- يوسف الريحاني، في: المسرح والوسائط ، مرجع سابق، ص 125

192- SAMUEL BECKETT, COLLECTED SHORTER PLAYS, Grove Press , Broadway, 1984, p 202



فارغة وصامتة، ينصت إليها كما ينصت لأغنية أو أسطوانة أو قرص مدمج. يتطلب ذلك انتباهاً خاصاً شغوفاً ومسحاً خفيفاً متأنياً كما قارئ الهيروغليفية... يتشكل الوجه من خطوط ، تجاعيد، ثقوب وتضاريس.. الوجه يرسل ويستقبل، يتخلى عن المعنى ويعيد استقباله. إنه الجسم كله."[193]

يؤمن الريحاني بالدراماتورجيا البديلة، التي تنجم عن تلاقح الفنون الأدائية بالفنون البصرية وانصهارهما. ويرى أن كل شئ في الفن البديل مرده إلى الصور وآليات إنتاج هذه الصور. ويقتبس ريجيس دوبري في كتابه حياة الصورة وموتها حين يقول: "عبر الفوتوغرافيا والسينما والحاسوب، استطاعت آلات البصر في قرن ونصف وبانتقالها من الكيميائي إلى الرقمي، أن تحتوي الصورة القديمة التي يصنعها الإنسان بيديه، وقد نتجت عن ذلك شاعرية جديدة، أي إعادة تنظيم عام للفنون البصرية، وفي هذه المرحلة دخلنا في عصر الشاشة بوصفها تقنية وأخلاقية لا تشكل ذروة مجتمع الفرجة، وإنما تعلن عن نهايته." [194]

تجارب أخرى:

مصر: سوليتير داليا بسيوني

عرض سوليتير لفرقة السبيل وأداء وإخراج داليا بسيوني يقدم نفسه على أنه عرض وسائطي Multimedia Performnce و يتحدث عن رحلة امرأة ما بين الولايات المتحدة الأمريكية 11 سبتمبر إلى ميادين الثورة المصرية. يتناول التغيرات في الهوية العربية، كما يقدم تسجيلاً درامياً وبصرياً لتجارب العرب والعرب الأمريكيين بعد أحداث سبتمبر. وتربط بينها وبين الثورة المصرية من خلال رحلة امرأة مصرية لتشكيل هويتها والبحث عن السلام مع نفسها ومع العالم.

الممثلة/ المخرجة عايشت الأحداث هنا وهناك فهي شاهدة على

193- الفرجة والتنوع الثقافي، مقاربات متعددة الاختصاص، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، 2008، ص ص 93-92

194- الدراماتورجيا الجديدة، الأشكال الخاصة بطلائع الألفية الثالثة، إشراف خالد أمين وسعيد كريمي، ، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، 2014 ص 229





ما حدث ومشاركة فيه بدرجة أو بأخرى. ويحلل الدكتور خالد أمين العرض من حيث هو أداء وسائطي.

"تتمظهر" الوسائطية داخل فرجة سوليتير من خلال مستويين : المستوى الأول يتجلى في كيفية الأداء المباشر داخل فضاء فرجوي شبه دائري وهو ما يتيح إمكانية توريط الجمهور أكثر في الحلقة المرتدة لتبادل الأثر. كما أن الخبرات الموشومة في الجسد الفرجوي الطقوسي الشعبي العربي يجعل من جسد الممثلة ذاكرة حية. إذ أن الممثل أرشيف يحفظ هيروغليفية تراكم الخبرات المسرحية ويبرزها من خلال الجسد الفرجوي. فداليا بسيوني هي الممثلة (الوسيط) وهي أيضاً المؤدية الخبيرة بالنظر إلى كيانها الخاص ووجودها في قلب الأحداث التي ترويها كون بسيوني عايشت انهيار البرجين بنيويورك وأحداث ميدان التحرير بالقاهرة مما يجعلها شاهدة في المقام الأول ثم مؤدية داخل نسيج فرجوي لاحقاً.

المستوى الثاني للوسائطية وعني بجماع التعقيدات التي يثيرها وجود شاشات تبث فيها صوراً مسجلة قبلاً وأخرى مباشرة، بالإضافة إلى مقتطفات من النص، وكل هذا التنويع يؤدي إلى تجربة معقدة على مستوى التلقي حيث يقذف بالمتلقي في فضاء بيني. [195]

"تعيد الأجهزة الفيليمية لداليا بسيوني النظر في التجربة الفرجوية وتقترح إقامة علاقة مختلفة جداً بالحقيقي، وبذلك فإن الوسائط الجديدة تساعد على تجنب حدود التمثيل واقتراح مكان جديد للمشاهد والمؤدي على حد سواء... وبهذا المعنى تكون بسيوني قد أنجزت مسرحاً مشرعاً على رحابة الفنون الأخرى والتقنيات الجديدة.. وبذلك فهي تسلط قطعة ضوء كاشفة على مسؤولية الإنسان العربي فيما يجري من أحداث، وهو الكائن الذي أصبح يعيش خارج الزمن والتاريخ، متلق سلبي لأخبار الدمار الشامل ومشحون بالصور التي تمده به القنوات الفضائية. تقوم تجربة داليا بسيوني على بوليفونية تلتئم فيها و اردات أو آليات مختلفة وثقافات فرجوية متنوعة كما تقوم على العلاقة الحوارية الحرة بين أصوات وخطابات

195- خالد أمين ، في المسرح والوسائط، ص ص 151-150



متباينة."[196]

لكن خالد أمين يؤكد أن الوسائط المتعددة المستخدمة في العرض لم تطمح إلى ما هو أكثر من دعم وتأكيد بقية مكونات العرض المسرحي:

الدراماتورجيا البصرية الموظفة في العرض لا تستعمل الوسائطية لخلخلة التراتبية القائمة بين مختلف مكونات العرض المسرحي بل توظفها بشكل مواز في اتجاه دعم المتن الحكائي سواء عن طريق التعليق أو الإضافة أو التوضيح أو الإحالة أو النقد أو الاستدلال. وهذا يعني من جملة ما يعنيه أن تفاعل الوسائط داخل عرض سوليتير لا ينحو تجاه تحقيق أية استقلالية عن المسار الحكائي لمنى.[197]

المغرب: مسرح بوسلهام الضعيف

برز التوجه إلى المسرح الوسائطي عند بوسلهام الضعيف منذ مسرحيته رأس الحانوت 1999 التي عمد فيها إلى إدراج "الصور الشفافة" ضمن العرض كاختيار وظيفي وجمالي في آن. ذلك أنه توظيف مرتبط بأجواء النص وبشخصية حادة التي تشتغل بقاعة سينمائية وهو ما دفع المخرج إلى توظيف امتداد الشاشة البيضاء في غرفة "حادة" التي تعيش علاقة حرجة مع ذاكرتها المتآكلة. وبشكل عام دأب بوسلهام على مضاعفة عروضه المسرحية بالصور الشفافة أو الثابتة والصور الفوتوغرافية والخرائط والأفلام السينمائية والتسجيلات الإذاعية الأمر الذي ينتج عنه كثافة مشهدية ترقى بلغة الصورة إلى أن تتبوأ مرتبة حاسمة ضمن مرتكزات صناعة الفرجة لديه. [198]

وفي عرضه (حياة وحلم وشعب في تيه دائم) نجد مشاهد من كوريغرافيا بينا باوش من مقهى مولر ومونتاجاً لصور حقيقية للممثل هشام الإسماعيلي الذي يؤدي شخصية يونس بدءاً من الطفولة حتى اللحظة التي يصبح فيها متطرفاً، مع تصوير بالفيديو

196- خالد أمين ، مرجع سابق ص ص 152

197- خالد أمين ، في المسرح والوسائط، ص 153

198- د. محمد منصور، المسرح والوسائط ، مرجع سابق، ص ص 67-66





ليونس في لحظة اكتشاف وقد أصبح متطرفاً حيث يشرع في إحراق ملابس التطرف (إحراق الشخصية الدخيلة عليه) هنا تصبح الخشبة كلها شاشة نار. وفي عرض (تغريبة ليون الأفريقي) نجد الحضور البارز للخرائط والصور الفوتوغرافية والسينما.

وبشكل عام يمكن القول إن توظيف الوسائطيات عند بوسلهام الضعيف لا يسعى إلى الإبهار التقني بقدر ما يشكل جانباً أساسياً من العرض له علاقة بالموضوع، بمعنى أنه جزء لا يتجزأ من بناء العرض. [199]

على الرغم من قلة التجارب التي تمكننا من رصدها وتحليلها والتي تستخدم التقنية الرقمية بأشكال ودرجات متفاوتة، ويتراوح استخدامها للتقنية الرقمية بين البسيط الذي يتطلبه الاشتغال الجمالي والدراماتورجي، والاستخدام المعقد والمتقدم، سواء كانت تشتبك بقوة مع واقع الإنسان العربي وقضاياه الآنية (حازم كمال الدين، ربيع مروة) أو مغرقة في التغريب والولع بالمركزية الأوروبية (يوسف الريحاني)، يمكن للباحث أن يخلص إلى أن المسرحيين العرب بشكل عام قد أفادوا من التقنية الرقمية بدرجات متفاوتة، وتمكنوا من توظيفها في عروضهم بشكل إبداعي وخلاق. مستفيدين من معرفتهم التقنية (ربيع مروة)، واحتكاكهم بالمسرح الغربي (حازم كمال الدين)، وتكوينهم الفني (يوسف الريحاني فنان تشكيلي في الأساس).

كما أن الحركة النقدية بشكل عام رحبت عموماً بهذه التجارب الرقمية، ولم تجد فيها "تأورباً مطلقاً"، بل رأت فيها وسيلة لتجديد الخطاب المسرحي وإثراء للتجربة الجمالية للمسرح ، واتساقاً بين المسرح العربي وجمهوره الذي لا شك تأثر تأثيراً لا لبس فيه بالتقنية الرقمية في حياته اليومية وتجربته الجمالية.

ومن الواضح أن معظم التجارب المسرحية العربية في مجال العرض الرقمي قام بها في الأساس مبدعون مسرحيون عايشوا المسرح الغربي المعاصر واستفادوا من تقنياته (حازم كمال الدين (بلجيكا، يوسف الريحاني (فرنسا) أيضاً ساعدت خبرة ربيع مروة

199- نفسه، ص 67

الواسعة في مجال التقنيات الرقمية من خلال عمله التلفزيوني المحترف على إبداعه الرقمي. أي أن الجهد التقني في الأساس كان ينصب على عمل المخرج وينطلق منه وإليه، لم نلحظ ذلك التعاون وتضافر الجهود بين المسرحي والتقنيين الخبراء بتقنية المعلومات والاتصالات في مسرحنا العربي.

ويطرح المخرج والباحث فاضل الجاف وجهة نظر جديرة بالاعتبار لعلاقة المسرح العربي بالتكنولوجيا حيث يقول: " إن المسرح العربي يعاني قصوراً كبيراً في استخدام التقنيات الحديثة وفي ندرة التقنيين الأكفاء، وإن هذا القصور يشمل معظم ميادين المعمار والفضاء وهندسة الضوء والصوت. ومما لاشك فيه أن القصور يشكل أيضاً نقطة مهمة في انحسار المسرح العربي وتخلفه عن الركب المسرحي العالمي."

إن المسرح العربي بأمس الحاجة – حسب الجاف- إلى إعداد وتهيئة تقنيين أكفاء في مختلف مجالات المسرح قبل اقتناء الأجهزة والمعدات التقنية، فإن ذلك سيعطي للمسرح العربي زخماً في طريق التطور والازدهار. إن الكليات ومعاهد المسرح في العالم العربي يجب أن تأخذ على عاتقها مهمة تدريس التكنولوجيا الحديثة في مناهج تدريس السينوغرافيا والضوء والصوت والأزياء

ومن جهة ثانية لا ينبغي أن نغفل دور التخلف التكنولوجي في المسرح العربي على انحسار الجمهور الذي لا يمكن أن يعتاد على متابعة العرض المسرحي في صالات مهترئة وبتقنيات بالية.

يعيش المخرج في المسرح العربي في حالة تصادم دائم مع الخشبة، لكونها غير مجهزة بالتقنيات المطلوبة، وعليه فهي لا يمكن أن تستجيب لمتطلباته، وإن كان مجهزاً بالتقنيات فهناك غياب أوشحّ في التقنيين الأكفاء الذين بإمكانهم أن يقدموا للمخرج وللعرض أبعاداً وحلولاً إبداعية تضفي على العرض جوانب إضافات فنية لا تقل عن إبداع المخرج والممثل والمؤلف.

فإبداعات المخرج مهما كان بارعاً، لا يمكن أن تجسّد تجسيداً فنياً دقيقاً متقناً إلا بوجود الفنان التقني الذي بإمكانه أن يفتح بوجه المخرج آفاقاً لا يمكن أن يتصوره أحياناً.





فالمخرج العربي مازال يجد نفسه وحيداً في العملية الإبداعية و في إنتاج العرض، بينما نجد أن هذه العلاقة على درجة كبيرة من المتانة والحميمية في المسرح الغربي والشرقي معاً، حيث إن فناني السينوغرافيا والضوء والصوت يتفننون في خلق وتجسيد رؤى المخرج الفنية، بل هم يعملون معاً في إنتاج العرض، إن الكلية في العمل الإبداعي هي سمة المسرح المعاصر، هذه السمة مازالت ضعيفة، إن لم تكن معدومة في المسرح العربي.

ونتيجة لذلك نرى أن المخرج في المسرح العربي بشكل عام محروم من إبداعات الفنانين التقنيين، و لا يزال غير قادر على التعامل معهم بلغة فنية قائمة على الحرفية واحترام إبداع وعطاء الآخر، بغية الوصول إلى عرض متكامل. وعليه فإن العروض المتكاملة تقنياً نادرة في المسرح العربي.

يؤمن الجاف بدور التكنولوجيا الحديثة التي " تمنح المؤلف المسرحي والممثل إمكانيات هائلة في تجسيد ما يدور في مخيلة المؤلف المسرحي شريطة أن يكون على دراية ووعي بذلك. وحتى في مجالات التجريب، فإن ما يسمى في المسرح العربي تجريباً، خصوصاً في مجال المسرح البصري على سبيل المثال، الذي هو أكثر المسارح اعتماداً على التقنيات الحديثة، فقد أكل الدهر عليه وشرب منذ الخمسينيات في أوروبا. وأخيراً فإن التكنولوجيا في المسرح لا يمكن أن يكتب لها النجاح دون تقنيين مؤهلين تأهيلاً تاماً، و دون ممارستها بصورة مبدعة، و دون أن يتوفر لها المعمار المسرحي المناسب. [(200)]

على الرغم من استثمار التكنولوجيا الرقمية في العديد من أوجه حياتنا اليومية، إلا أنه يبدو أن "نقل التكنولوجيا" إلى فن المسرح العربي يشوبه الكثير من المعوقات والتحديات.

200- المسرح المعاصر والتقنيات الحديثة ، الجاف، د. فاضل ، إيلاف، 10/3/2009 http://elaph.com/Web/Culture/2009/3/417199.htm







الفصل السادس

إشكاليات
في العرض الرقمي



أولاً: جماليات التلقي في المسرح الرقمي

مدخل

"لن يكون هناك مسرح مالم يكن هناك متفرج في المسرح" ربما أصبحت تلك العبارة التي صاغتها آن أوبرسفيلد في كتابها "مدرسة المتفرج" من العبارات الكلاسيكية في البحث المسرحي المعاصر. وهي تبين بشكل قاطع لا شك فيه الدور الجوهري والأساسي للمتفرج في المسرح. ففي حين يمكن للعرض السينمائي أن يستمر بلا انقطاع وبلا تأثر تقريباً في قاعة عرض سينمائي خاوية من المتفرجين. فإن الأمر يختلف تماماً في المسرح ما بين مسرح ممتلئ عن آخره بالجمهور، ومسرح شبه خالٍ من الجمهور، بل إن صانعي العرض كثيراً ما يتحدثون عن تباين الحالة المزاجية للجمهور وتفاوتها من يوم إلى آخر. وهي ما يسمى بحلقة الأثر المرتد. "التي تؤطر علاقة المؤدين والمتفرجين داخل فضاء الفرجة ذاتها" [201]

المتفرج هو المستهلك الأصلي للمنتج المسرحي، المتلقي في مقابل المؤدي، كما تضعه نظريات الاتصال و جماليات التلقي. هذا المتفرج يقع في العصر الحديث تحت وطأة العديد من التأثيرات أهمها:

- تعدد وسائط الاتصال
- كم هائل من المواد والوسائط الدرامية

ووفقاً لنظرية التلقي Reception Theory تقوم التجربة الحياتية اليومية للمتفرج، وخبرته في وضع شفرات وحل شفرات العلامات الاجتماعية - بتوجيه تلقي المتفرج للعلامات المسرحية ، سواء تم ذلك بشكل واعٍ أو غير واع، فاستجابته للمنظر والفعل ومظهر الممثل المؤدي وسلوكه هي إلى حد بعيد نتاج لتجربته الاجتماعية ومعرفته الثقافية العامة بالبيئة المحلية والطقوس الاجتماعية والشفرات الدينية، وتعبير الوجه ولغة الجسد والعلاقات المكانية على سبيل المثال لا الحصر.[202]

201- د. خالد أمين ، المسرح والوسائط، مرجع سابق، ص 11

202- ألين أستون ، و جورج سافونا - المسرح والعلامات، مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، 1996، ص 100





ولأن نظم العلاقات بين الأفراد أو الجماعات هي ما يشكَل المجال الاجتماعي ،وبما أن التمثيل Representation المسرحي (سواء إيمائي أو تجريدي بدرجات مختلفة) يهتم بأن يعكس التفاعل الاجتماعي، فإن المتفرج سوف يقوم بقراءة المسرحي وفقاً للاجتماعي.

ويحدد بيير جيرو Guiraud في دراسته للشفرات التي تتحكم في التواصل والدلالة الاجتماعية أربع فئات أساسية من الفعالية:

1 - البروتوكولات التي تعمل على تنظيم وتحديد الاتصال.

2 - الطقوس التي تؤكد على تماسك الأفراد بالنسبة لالتزاماتهم الاجتماعية أو الوطنية أو الدينية التي يقررها المجتمع.

3 - الموضات Fashions التي تؤكد الانتماء إلى جماعة معينة سواء كحقيقة أو طموح.

4 - الألعاب، تمثيلات الواقع الاجتماعي الذي يوضع فيه المشاركون في موضع الفعل، والتجربة الفعلية لجوانب ذلك الواقع.

كما يرى (لوي -1982 80) أن حل شفرة الصورة المسرحية من قبل المتفرج يوجهه إلى حد كبير الخبرة الاجتماعية: "إذ إن الرؤية ليست على الإطلاق مجرد تلق، إنها تتوقع وتسقط، بالطريقة نفسها التي ترى بها الثقافة". [203]

ويعرف بافيس في مقالته بعنوان "من النص إلى العرض" الميزانسين Mise en Scene بأنه "مواجهة بين النص والعرض" و"الجمع بين نظم دالة مختلفة، أو المواجهة بينها، في زمان ومكان معينين، أمام جمهور. "ويزعم أن الميزانسين لا يوجد، لنظام بنيوي" إلا عندما يتم تلقيه وإعادة بنائه من العرض قبل متفرج ومن ثم، تنسب وظيفة إلى المتفرج فيما يتعلق بالأبعاد البصرية للإنتاج والأداء وهي: "حل شفرة الميزانسين يعني التلقي والتفسير كمتفرج. للنظام الذي صنعه هؤلاء المسؤولون عن الإخراج". [204]

وتقدم لنا أستون في كتابها المسرح والعلامات مسحاً تاريخياً للعلاقة بين المتفرج ومسرحه عبر العصور التاريخية المختلفة، فإن العروض على مسارح الهواء الطلق في أثينا ولندن عصر

203- انظر ألين أستون ، و جورج سافونا ، مرجع سابق. ص 120

204- ألين أستون ، و جورج سافونا ، مرجع سابق، ص 121



إليزابيث، كانت تتم أمام خلفية معمارية محايدة. هذه الخلفية وهي الجدار الأمامي للمبنى المسرحي، تخصص لتمثيل هوية مكان أو أمكنة معينة وفقاً لمتطلبات القصة الدرامية. ومن ثم فإنه في مسرحية (أوديب ملكاً) يدور الحدث أمام القصر الملكي في طيبة وتوحي كلمات الرسول في روايته للعنف الدائر خارج الخشبة، ببعض الإحساس بالتصميم الداخلي للقصر من قبل المتفرجين الأصليين، علاوة على القدرة على خشبة المسرح. وهناك مكان خيالي أيضاً يسند إلى المنظر الطبيعي فيما وراء المسرح، فتلال أتيكا تقوم مقام جبل سيثيرون.

إذاً فقد كان المتفرج يتلقى دعوة للدخول في محاولة من محاولات التعاون الإبداعي، مع الكاتب المسرحي والممثل، من أجل تجسيد أكمل للعرض.

إن تاريخ أية فترة من عصور المسرح يتضمن تاريخ تربية المتفرج على عادات معينة في المشاهدة، وكما زاد تعقيد التقاليد الخاصة بالنص والعرض، زادت المتطلبات من المتفرج. في المسارح التي تحافظ على التقاليد، نجد نمطاً فعالاً من المشاهدة. فالمشاهد يدعى للمشاركة في بناء وأداء الفضاء الخيالي ويتعلم هذه التقاليد التي تسهل عليه المشاركة الفعالة. وحسب أستون فإن نمط المشاهدة الذي يقدمه المسرح الإيهامي "هو نمط يتسم بالسلبية المتواطئة. لقد أدى تطور تقليد "الحائط الرابع"، علاوة على الإضاءة الصناعية وتميع الحدود بين الدور والواقع مما أدى بالممثل وبالتالي المتفرج إلى التوحد ببساطة مع الشخصية- إلى جذب المتفرج إلى العالم اليومي. إن المشروع الطبيعي الخاص بالتمثيل التشبيهي في مستويات المنظر والحوار، سوف ينتج عنه، بالنسبة لجمهور (هيدا جابلر) الأصلي (على سبيل المثال) سلسلة من التشابهات بين الصورة المسرحية والبيئة المحلية التي يعيشون فيها، وبين الشخصية وبين معارفهم القريبين منهم." [205]

يمكن للباحث إذاً أن يتوصل إلى أن التقاليد المسرحية هي جزء أساس في تاريخ الممارسة المسرحية، فالعرض المسرحي يدرب

205- ألين أستون ، و جورج سافونا ، مرجع سابق،





متفرجه - في سياق تاريخي ما- على الشفرة المسرحية وأسلوب حلها، في ترابط وثيق بين عملية إنتاج العرض المسرحي وعملية إنتاج المعنى من قبل الجمهور. أوكما يذهب هلتون "يدرب العرض المسرحي جمهوره أحياناً على أنواع من الاستجابات مثل الاستجابة لنكتة متكررة في المسرحيات الكوميدية التقليدية.[206]

وينظر هلتون إلى العلاقة بين المؤدي والجمهور بوصفها علاقة تعاقدية، وباعتبارها ذات شقين يعتمد كل منهما على الآخر: شق جمالي وشق مالي. فالمتفرج حين يشتري التذكرة يتوقع قدراً من الترفيه والمتعة الجمالية يدفع لقاءه أمواله. وحين تساعد الدولة الفنان المسرحي عن طريق المعونات العامة أو يفعل ذلك أحد رعاة الفنون، تبرز قضايا جديدة تتعلق بدور الفنان في المجتمع.[207]

جمهور المسرح وجمهور التلفزيون

تناول بعض الباحثين الفوارق بين خبرة المشاهدة المسرحية والتلفزيونية ، والتأثير المتبادل فيما بينهما للبحث في أوجه التأثير فيما يتعلق بالخبرة الجمالية مع الفارق بين الوسيطين الدراميين. ينظر جمهور المسرح إلى العرض المسرحي باعتباره فقرة متصلة يعتمد كل جزء منها على الآخر، فما يراه المتفرج في البداية يؤثر تأثيراً مباشراً وحاسماً على فهمه واستجابته لما يليه.

ويؤكد جوليان هلتون أن التحدي الذي يواجه المسرح هو أن يتخذ من بنية المشاهدة التي أرساها التلفزيون ومن جمالياتها التي تقوم على التجزئة والفصل وعدم الترابط، أساساً للتجريب في مجال الإبداع المسرحي. فالصراع بين المسرح التقليدي وبين التلفزيون، وبين العرض المباشر الحي وبين العرض المسجل، وبين بنية الترابط وبنية التجزئة – كل تلك الصراعات يمكن أن تشكل جدليات هامة تصلح أساساً لتوليد شكل مسرحي جديد يجمع في آن بين شعبية التلفزيون وبين جدية وحيوية العرض المسرحي التقليدي الحي، وقد ظهرت بعض علامات التجديد في الشكل الفني على هذا

206- هلتون، ص 249

207- هلتون، مرجع سابق، ص 209



الطريق في عروض موسيقا الروك وهي عروض تنتمي بطبيعتها إلى نوعية العروض المجزأة إلى فقرات منفصلة وفقرات كوميدية خفيفة وفقرات مسجلة على الفيديو فاقتربت من فكرة المسرح الشامل كما وصفه فاجنر ولكن بأسلوب مختلف تماماً.[208]

وحسب إيلين أستون وجورج سافونا يعتبر تلقي المتفرج للبعد البصري "مرحلة أخيرة من المشروع الذي ينطوي على 4 مراحل متميزة:

1 - يقوم الكاتب الدرامي بتشفير النص من حيث إدراكه لوظيفته كمخطط أولي للإخراج المسرحي

2 - يقوم المخرج بحل شفرة النص، وتبدأ عملية قيادة أو تعاون مع فريق العرض، ويتوصل إلى ميزانسين.

3 - يقوم المصمم بإعادة تشفير النص لتطوير وتنمية مجموعة التصميمات، في إطار القيود المالية والمكانية، المعروفة سلفاً أو التي تمت مناقشتها بإيجاز، والمعرضة للتفسير.

4 - يقوم المتفرج بحل شفرة العرض، ويحدث جدل متبادل بينه وبين البعد البصري كعامل مكمل لعملية التلقي. "[209]

الجمهور والتقنية الرقمية

أفاد الاتحاد الدولي للاتصالات التابع لمنظمة الأمم المتحدة في تقرير له أن 90 % من سكان العالم كانت لديهم خدمات إذاعية في سنة 2002 بينما كان الرقم بالنسبة للتلفزيون 86 % كذلك يقترب الكوكب من تحقيق تواصلية كاملة في هيئة إمكانية الوصول الأساسي إلى شبكات اتصال الهاتف المحمول. وبحسب الاتحاد الدولي للاتصالات أيضاً فإن عدد خطوط الهاتف الرئيسية زاد من 634 إلى 1.207 مليوناً بين عامي 1994 و 2004 كما زاد عدد المشتركين في الهاتف الخلوي من 65 إلى 1.758 مليوناً وقفز عدد مستخدمي الإنترنت من 21 إلى 863 مليوناً وبالنسبة للاتصالات التليفونية الدولية كان هناك بالمثل زيادة كبيرة خلال تلك الفترة حيث كانت

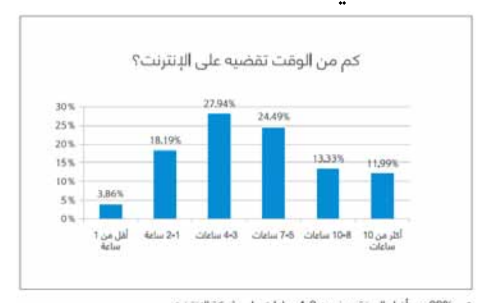
208- هلتون، مرجع سابق، ص250

209- ألين أستون وجورج سافونا، مرجع سابق، ص122





أرقام 1994 و 2004 هي 57 و 145 بليون على التوالي.[210]
قبل عشر سنوات (2004) كان عدد المتصلين بالإنترنت حول العالم لا يزيد عن 1 من إجمالي السكان، وهذا الرقم ارتفع عام 2014 ليتجاوز 3 مليارات مستخدم للإنترنت و 7 مليارات اشتراك للهواتف الذكية.
وفي حين لا تزيد نسبة مستخدمي الإنترنت العرب عن نصف في المئة من عدد المستخدمين الإجمالي، إلا أن عددهم ينمو بنسبة 20 سنوياً وهو أسرع من المعدل الوسطي.
ويبلغ عدد مستخدمي الإنترنت في المنطقة العربية أكثر من 135 مليون مستخدم، يستخدم أكثر من 71 مليون منهم الإعلام الاجتماعي بنشاط حالياً. بالإضافة إلى ذلك، ارتفع عدد الأجهزة الجوالة ليصل إلى 400 مليون جهاز.
وفي أحدث إصدارات كلية محمد بن راشد للإدارة الحكومية من تقريرها الخاص بالعالم العربي على الإنترنت 2014 [211] الذي بحث في توجهات استخدام الإنترنت والهاتف الذكي في المنطقة العربية. تم توزيع استبيان على القاطنين في الدول العربية كافة شارك فيه 3000 شخص يستخدمون الإنترنت ثلاثة أرباعهم من الذكور والنسبة الأكبر منهم تتراوح أعمارهم ما بين 24 و 34 عاماً.
وفي الرسوم التالية نتبين عدداً من توجهات الجمهور تجاه الإنترنت وشبكات التواصل الاجتماعي.



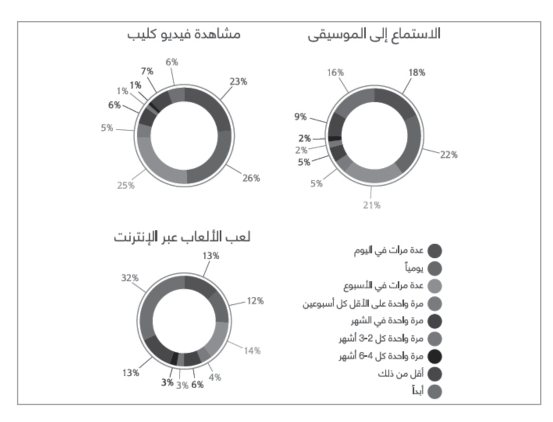
- 28% من أفراد العينة يمضون 3-4 ساعات على شبكة الإنترنت
- 12% فقط من أفراد العينة يمضون أكثر من عشر ساعات على شبكة الإنترنت
- 4% فقط يمضون أقل من ساعة واحدة على شبكة الإنترنت

شكل 5 زمن استخدام الإنترنت

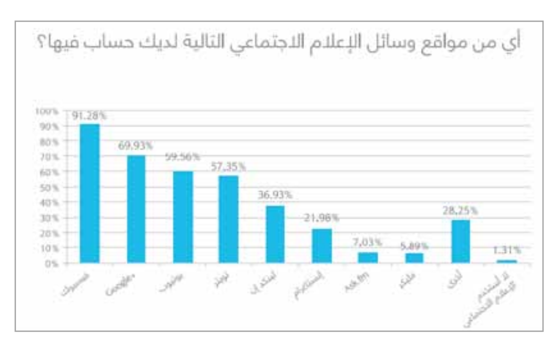
210- هوبر، مرجع سابق ص ص 112-111

211- Arab social Media Report, Mohammed Bin Rashid School of Government, 6th Edition, June 2014.





شكل 6 استخدامات الإنترنت



شكل 7 : وسائل التواصل الاجتماعي

يتضح مما تقدم أن هناك ازدياداً كبيراً وتسارعاً في انتشار شبكة الإنترنت في العالم بشكل عام وفي العالم العربي خصوصاً ، وبالتالي يعتقد الباحث أن أثر انتشار هذه التقنية كان واضحاً ليس فقط في التداول السريع للمعلومات والأخبار، وإنما كما يرى بعض الباحثين أنها أعادت تشكيل ذواتنا المادية والذهنية.

في معرض وصفها لأثر التكنولوجيا على الأجساد المعاصرة تطرح الباحثة والناقدة السينمائية الأمريكية فيفيان سوبشاك (Sobchack 1940) فكرة (ثقافة الصورة المتحركة) التي قام فيها الفيلم والتلفزيون وتقنيات الكمبيوتر بإعادة تشكيل ذواتنا المادية والذهنية، حيث أتاحت للجسد طرقاً أخرى للتمثيل المادي. ووفقاً لـ سوبشاك فإن المواجهات البشرية مع تقنية الوسائط قد حولت ذواتنا لأنها سمحت للجسد البشري أن يستكشف معالجة الزمان والمكان في علاقته كل منهما بأجسادنا:





على الرغم من حداثتها مقارنة بماديات التواصل الإنساني، فقد تسببت الوسائط السينمائية والتلفزيونية في إحداث تغيير راديكالي في أشكال الوعي المكاني والزماني في ثقافتنا، وفي إحساسنا الجسدي بالحضور الوجودي في العالم، لأنفسنا ، وللآخرين. هذا الإحساس المختلف بالحضور المادي والذاتي كلاهما دعمهما نشوء الوسائط الإلكترونية والممارسات الموضوعية والمادية للتمثيل والوجود الاجتماعي. [212]

هذا التحول في إدراكنا للجسد يدعمه أكثر فأكثر تقنيات الوسائط التي تشجع المتفرجين على أن يروا أنفسهم كشخوص محورية في السرديات "المموسطة" mediated وتفاعلاتهم الأدائية إلى حد ما.

تقترح سوبشاك أن كل الأجساد سواء مباشرة أو بطريق غير مباشر، يتم إعادة تشكيلها لأن الوسائط الجماهيرية قد غيرت طريقة تفكير الأفراد في أنفسهم في علاقتهم بالزمان والمكان. وعلى الرغم من وعيها بالأثر التاريخي الكلي للوسائط، فإنها تقترح أن التغيير في الإدراك البشري للحضور، حدث مع إبداع أول فيلم ثم التلفزيون وأخيراً الوسائط الرقمية. بهذا الاستخدام المتداخل لهذه البنى التقنية يبدأ الأفراد في إدراك الجسد ككائن وسائطي أو "مموسط" تتسع قدرته على التواصل بقدرته على الاتصال بل معالجة وعيه المادي ذاته.[213]

وغالباً ما يصف الباحثون المعاصرون في التلقي المسرحي المتفرج بالمشارك ، في محاولة منهم لتصحيح صورة الجمهور باعتباره متلقياً سلبياً للعرض المسرحي.

على سبيل المثال يضع جيروم روثنبرج نموذج ما بعد حداثي للمؤدي- الجمهور، فيه يختفي الجمهور عندما يبدأ الحد الفاصل بين الفاعل والمشاهد في التلاشي. أما الباحثة النمسوية جيل دولان Dolan فتقر بقدرة المشاهد على بناء بدائل للمرتكزات الأيديولوجية للمسار المسرحي، وتتحدث عن متفرج رؤيته شخصياً

212- Sobchack , in Amy Petersen Jensen, Theatre in a media culture, McFarland, Jefferson, North Carolina, London, 2007, pp 167-168

213- Sobchack ,ibid, p 168



و فنياً أقرب إلى الرؤية من مكان آخر. وتجادل دولان أن المتفرج الفرد يمكنه أن "يقوم بتخريب التمثيل " ويتوصل إلى نتائج ليست مطروحة في النص أو العرض.(214)

ويتفق الباحث مع هذه الرؤية التي ترى أن " الوسائط تشكل جزءاً من تجربة المتفرج المعاصر الحياتية وأن الوسائط تبلور وعي هذا المتفرج بما هو حقيقي على خشبة المسرح ... ووفقاً لذلك فالمتفرجون "المموسطون" mediatized يؤدون بوضوح بطرق جديدة بسبب الارتباط بالوسائط وبالتكنولوجيا. فمن خلال ارتباطهم بالوسائط يتعلم المتفرجون أن يكونوا أكثر فاعلية وإقبالاً على المشاركة ، بل توسيع مساحة السرد المسرحي خارج مساحة المسرح إلى فضائهم الخاص." (215)

الجمهور: الثورة والتقنية الرقمية

يرى الباحث أن ثورات ما يصطلح عليه بـ "الربيع العربي" تمثل أهم التجليات على المتفرج / المواطن الذي أدرك أن الجماهير قادرة على التغيير، حين نزل ملايين المصريين إلى ميدان التحرير بالقاهرة لإزاحة نظام مبارك العتيد وإسقاطه. وتحول ميدان التحرير إلى أهم مكان. لقد ثبت تأثير التقنية الرقمية في تشكيل الرأي العام. و كانت وسيلة ناجعة لحشد الجماهير لتحية الشرطة في عيدها والاحتجاج على نظام مبارك وبرلمانه المزور. هنا امتزج الواقعي بالافتراضي، عندما نصبت الشاشات الضخمة ليراها المحتشدون والمتظاهرون، حين كانت الدعوات النصية تنتشر على أجهزة الهاتف الذكية تطالب المصريين القاطنين بميدان التحرير وحوله بأن يتيحوا لهم نقاط الاتصال بشبكة الإنترنت : "افتحوا لنا الوايرلس!"

لعبت التكنولوجيا دوراً حاسماً في نقل الأخبار وتداولها ونشرها على أوسع نطاق من خلال شبكات التواصل الاجتماعي. فيس بوك وتويتر وغيرها.

لقد جاءت شرارة الثورة المصرية من العالم الافتراضي عبر المواقع

214- Sobchack ,ibid, p 170

215- Sobchack, in Amy Petersen Jensen, Theatre in a media culture, McFarland, Jefferson, North Carolina, London, 2007, pp 185





الإلكترونية المختلفة، قال الشاب وائل غنيم وهو أحد الداعين للثورة: "أنا لم أفعل شيئاً غير أني جلست على الكي بورد" وتكشف هذه العبارة من جهة عن دور التقنية أو العالم الافتراضي في إشعال العالم الواقعي. ومن جهة أخرى عن أجساد مهمشة ثائرة على قيم المجتمع وتناسي النظام وعقلنته للأشياء .. لنكتشف أن أزمة النظام الحقيقية هي أزمة عقل قام بنفي الجسد وأحاله إلى الصمت. لقد استبعد النظام الأجساد من الواقع، فكانت المواقع الإلكترونية بمثابة فضاء ثقافي عاش فيه الأفراد وصنعوا لغة جديدة مستمدة من التقنية بديلة عن الفراغ اللغوي في الواقع. "[216]

ويقارن الباحث محمد سمير الخطيب بين منطقين في التعامل مع التقنية في المدينة تجاه الحدث الثوري في ميدان التحرير:

"الأول: جسد يفكر بالأيديولوجيا وتمثله سلطة الدولة التي حاولت الاستفادة من التقنية ووسائل الاتصال وترويج لمفهوم الحكومة الإلكترونية .....أي أنها لجأت للمنطق الاستعمالي للتقنية كرداء حداثي لها مع الاحتفاظ بمنظومة فكرها التقليدي ومنطقها الأيديولوجي في التعامل مع المكان والإنسان، أي أن منطق تعاملها مع التقنية كوسيلة شكلية لتدعيم مركزيتها التقليدية وقيمها التي عفا عليها الزمن، مستعينة في تشكيلها بقوة التقنية.

الثاني: جسد يفكر بالتقنية ويمثله منطق الثوار والذين فكروا بمنطق التقنية في الاستجابة المتحولة واللحظية لمتغيرات الواقع متماشين مع الثورة التقنية التي غيرت مفهوم المدينة ذاتها في العصر الحديث فصنعوا مفهوماً جديداً للمدينة مرتبطة بالحدث التقني الذي لا يتمترس "وراء الذاكرة المعمارية المزعومة، بل الخروج من قوقعة الهوية، لإعادة صوغها في صورة توظف المعطيات الموروثة، قديمة كانت أم حديثة، في الفضاء السيبراني للمدينة الجديدة، ذات التقنيات الرقمية والإمكانات الافتراضية" [217]

ويعيدنا هذا التحليل إلى مقولة إن التكنولوجيا الرقمية كانت في الأساس وسيلة لدعم القوى الاقتصادية العملاقة من خلال فتح

216- د. محمد سمير الخطيب - مسرح في ثورة وثورة في مسرح- إصدارات مؤسسة شباب الفنانين المستقلين، القاهرة، ط-1 سبتمبر 2012، ص 19

217- د. محمد سمير الخطيب المرجع نفسه ، ص 19



أسواق جديدة لها وتنميط المستهلك، وعولمته، لكنها سارت مسارات أخرى من خلال تنوير الشعوب، ونشر الإعلام الموازي المغاير للإعلام الرسمي.

لقد ساهمت المواقع الإلكترونية (والتقنية الرقمية بشكل عام) في إخفاء هوية الأجساد وإكسابها لغة جديدة من جهة، ومن جهة أخرى أصبح الفرد كائناً سندبادياً - لو استعرنا تعبير دولوز- يجوب بين اللغات والثقافات المختلفة. وتبعاً لذلك صنعت التكنولوجيا أجساداً بشرية تستجيب للآني واللحظي. وانسحب منطق التقنية في تعامل الشباب مع الواقع، فهويتهم الجديدة المقنعة والمتخيلة تقضي على كل مسافة تاريخية وتجعلهم في حالة اختلاف في كل لحظة عن معارفهم التاريخية والثقافية" [218]

الجمهور من وجهة نظر صانعي العرض

وكما كشفت الأبحاث في مجال درس التلقي المسرحي عن الاعتراف بأثر التقنية الرقمية في العملية المسرحية ككل ابتداء من صناعة العرض إلى تلقيه على يد الجمهور، يمكن للباحث أيضاً أن يستدل على تطور علاقة الممارسين المسرحيين بالجمهور ووعيهم بالمتغيرات التي طالته، في ضوء سعيهم إلى تأسيس علاقة صحيحة معه.

في حوار له نشر بجريدة الشروق "لا يمكن للمسرح أن ينجح في استعادة الجمهور دون أن يشهد مجموعة من التغييرات تجعله يواكب العصر.. وأهم تلك التغييرات تتمثل فى إيجاد صيغة تفاعلية مع الجمهور، فلا يمكن للجمهور أن يتحمل عناء الذهاب إلى المسرح وسداد تكلفته دون أن يكون على يقين من أنه لن يكون مجرد «مشاهد» سلبي بل يشارك فى العرض أيضاً ويتفاعل مع الممثلين كما يحدث فى كل دول العالم التي نجحت فى الحفاظ على جمهور المسرح.. علينا التخلص من علاقة «القهر الدائمة» بين المسرح وجمهوره لاستعادة المشاهدين." [219]

استخدم المخرج سمير العصفوري (1937 -) لفظ الاستعادة، الذي

218- د. محمد سمير الخطيب المرجع نفسه ، ص 22

219- سمير العصفوري- حوار لجريدة الشروق يوليو 2010



يعني استرداد ما ذهب أو سلب أو ضاع من المسرح. مما يعبر ضمناً عن شعور المسرحي بأنه لم يعد في الساحة وحده، وأن المسرح ربما فقد مستهلكه/ جمهوره الأصيل. كما يصر سمير العصفوري على تخليص الجمهور من علاقة "القهر" الدائمة بين المسرح والجمهور، وذلك بإيجاد صيغة من صيغ التفاعل بينه وجمهوره، أسوة بما يحدث في دول العالم التي نجحت في الحفاظ على ذلك الجمهور.

ربيع مروة

ويرى ربيع مروة أن المسرح بداية يحتاج إلى جمهور من المواطنين الذين يتمتعون بحقوقهم المدنية ، يملكون الوقت الكافي للتفكر والتأمل، يتمتع كل منهم بمساحتين على الأقل، واحدة خاصة تفرقه عن الأفراد الآخرين ، وأخرى عامة تجمعه بهم.

كما يرى أنه من الخطورة بمكان أن يقوم المسرحي برسم صورة تقريبية لجمهوره أو المحاولة السابقة لمعرفة ذوق الجمهور وآرائه وردات فعله. فمن شروط المسرح أن ندخله كغرباء. مهمة المسرحي هي التعاطي مع جمهوره على أنه مكون من مواطنين أفراد وليسوا كتلة متراصة أو جماعة واحدة بلون واحد وصوت واحد وفكر واحد.

إن العالم بأسره اليوم - حسب مروة- يواجه سؤالاً مربكاً وأخلاقياً حول حق المواطن بهامش حميمي يحفظه لنفسه ويخصه وحده دون أن يجبره أي كان على الكشف عنه أو البوح بأسراره الصغيرة. هامش شخصي تحميه القوانين المدنية. ففي السنوات الأخيرة وتحديداً بعد هجمات الحادي عشر من أيلول 2001، استنفرت الدول الكبرى وألحقت معها تلك الصغرى من أجل حربها ضد الإرهاب. وصار شغلها الشاغل تعقب الإرهابيين دون تحديد معنى واضح للإرهابي وهويته، ولا حتى تحديد لمكان تواجده، بحيث وضعت مواطنيها تحت مجهر المراقبة واحتمال الملاحقة والاشتباه... فمن أجل القضاء على الإرهاب وباسم مكافحة الأعمال الإرهابية، شرّعت الدول أحكاماً جديدة وصاغت قوانين عيش محتلفة تقضي بإعلان نوع من حالة طوارئ مفتوحة ومخففة عن تلك التي خبرناها في بعض البلاد العربية. فمن تفشي كاميرات المراقبة، إلى طلب بصمات جميع المواطنين، مروراً بالبطاقات الممغنطة الشخصية

التي يمكن للجهات الأمنية معرفة كل تحركات الأفراد من خلال استخدامهم لها، والتنصت على المكالمات الهاتفية وخلافها، وجد المواطنون أنفسهم مجبرين على القبول بالشروط الجديدة والتنازل عن بعض من حقوقهم المدنية في مقابل أمنهم والعيش في سلام.
إن المسائل والقضايا التي تدور حول حقوق الإنسان وحريته، كانت ولا تزال من اهتمامات المسرح الرئيسة ومادته. فمن موضوع الرقابة وحرية التعبير والدين والجنس إلى السجناء السياسيين والتعذيب والإعدام بالموت، من الهجرات القسرية والنفي والاستعباد، إلى حقوق المرأة والاعتداء على الأطفال، كان المسرح ولا يزال مكاناً للتفكر بهذه المفاهيم وطرحها على بساط البحث والمساءلة أمام مجموعة من الأفراد.
لا يمكن أن يكون المسرح إلا في اطار دولة قانون ومؤسسات: واليوم يبدو لي أن المسرح لا يقوم إلا في ظل دولة القانون والمؤسسات التي من شأنها أن تنظم العلاقات بين أفراد المجتمع، فتحفظ حقوق مواطنيها وتحميهم من تعدي بعضهم على بعض وتحول دون وصول أي فرد مهما علا شأنه وكبر مقامه إلى التفرد في السلطة.[220]

حازم كمال الدين

يرى المخرج العراقي حازم كمال الدين أنّ الإنتاج الابداعي لا يستطيع أن يحيا دون وجود الطرفين: فالعلاقة مع الجمهور تنطلق من فهم صيرورة العملية الإبداعية في لقائها مع الطرف الآخر. ثمّة فضاءات متصورة مسبقاً أو محددة سلفا conceptual space في العملية الإبداعية تفرض متلقياً سلبياً أو تأويلياً أو منتجاً جديداً للنص. وثمّة تجربة حيّة يجد المتلقي نفسه فيها وجهاً لوجه مع الإنتاج الإبداعي وعناصره المتنوعة. والإنتاج الإبداعي لا يستطيع أن يحيا بدون وجود الطرفين، وشرطي الزمان والمكان: (أصبح المكان في عالمنا التكنولوجي قادراً أن يختفي، ويستحيل فضاءً افتراضياً، بيد أنّ الزمان مازال واقعياً)

220- انظر ربيع مروة في : إننا محكومون بالأمل، إياد حسامي (محرر) ، الطبعة الأولى، 2013، بيروت ، دار الآداب للنشر والتوزيع، ص ص -167 168





المعروف أن الجمهور هو مراقب للعملية الفنية. فالفنان يتدرب كذا شهر ويهيئ الديكورات أو السينوغرافيا أو الموقع والممثل والدعاية والإعلام لكي يستقبل الجمهور في مكان وزمان معلوم. ثم يقدم للجمهور طبقاً فنياً مطبوخاً جيداً (تارة شرقي وأخرى غربي وثالثة أكزوتيكي.. إلخ). والطبق الفني فيه محتوى وجماليات وتساؤلات وغير ذلك. والمتلقي يتذوق وينفعل مع ما يحدث، فيتطهر، أو يقف على بعد مسافة. القصة واضحة ورائعة كهاملت، والرسالة معلنة تمسك بالتلابيب كحديث عن فييتنام، والجماليات آسرة كالمهابهاراتا، والممثل هائل كلورانس أوليڤييه، والناقد حاكم ناهٍ، والفنان نجم زاهٍ كربّ الأرباب إنليل، والفنانة آلهة أنوثية كعشتار، والجمهور هم العبّاد الذين ينحنون ويصفقون بحرارة.

يرى حازم كمال الدين أن المتلقي شريك هام في العملية الإبداعية لا يمكن إهماله أو التعامل معه بوصفه مجرد مستهلك لإنتاجه، لكنه يجد من الضروري بناء علاقة أخرى معه.

"هذا المتلقي/ الشريك دائماً في حالة فعل أو رد فعل إبّان الحدث المسرحي حتى ولو بدا ككتلة في فجوة مظلمة. فإذا غاب فعله أو رد فعله غاب الحدث المسرحي. يجب عليّ أن أعترف بأنه يكوّن في عملي حالة حيوية مركزية، وذلك لكي تحدث عملية التواصل مع ما يحدث في فضاءات العرض المسرحي. بل إنّ من حقّه، كما أرى، أن يستحوذ على الفضاءات ليؤلف فضاءه / سياقه الخاص، إذ لا يوجد سياق ذو بعد واحد موضوع في طبق ينتظر المتلقي."

ويؤمن كمال الدين بالدور الإيجابي للجمهور، بفاعلية المتلقي الذي يقاوم "غواية التماس مع المادة الفنية عن قرب أو عن بعد، ومحاكاة المادة الفنية والتصادم معها." في ذات الوقت يبدي رأيه في العرض المسرحي، فيستحيل إلى ممثل بعد نهاية العرض، ويستعرض مواهباً نقدية، أو يعلن عن وجوده في ظل العمل الفني على سبيل المقارنة غير المباشرة مع العمل أو مع الفنان، فيكتب ويختلف ويتفق. باختصار يستنهض مختلف السياقات المنبثقة من العرض المسرحي. [221]

221- حازم كمال الدين- بيانات المسرح المعاصر، أفكار من التجربة المسرحية- الهيئة العربية للمسرح، الشارقة ، عام 2015 - نسخة إلكترونية.



المتلقي و التداخل الجذري

الفنان المغربي يوسف الريحاني، ومؤسس مختبر بيكيت للفنون الأدائية يرى أن فنون الأداء الجديدة تسمح بل تشجع المتلقي على الانغماس في الفضاء الافتراضي، مما يؤدي بالضرورة إلى انسحاق الذات داخل ذلك الفضاء: خلافاً للمسرح التقليدي التناظري الذي يحتم وجود متفرج يعاين من الخارج حتى مع المسرح البريختي/ الملحمي، فإن فنون الأداء الجديدة تجرنا إلى الانغماس العميق والسري داخلها، وهذا ما يسميه ماكلوهان Macluhan "بالتفاعل الملموس لوسائل الاتصال". لقد وصل الحد ببعض العروض المعاصرة إلى تعميق عملية التفاعل هاته. بحيث سمحت للجمهور بالانغماس في المادة السائلة للصورة وتعديلها من الداخل أثناء العرض. إن علاقة المتلقي بالأداء الراهن هي علاقة تداخل جذري كما في عرض سماوات ciels لوجدي معوذ إنتاج 2009 الذي أدخل الجمهور في قلب التجهيز البصري. بذلك يتعمد ما بعد المسرح سحق الذات داخل فضاء لا مادي- افتراضي، ما يبشر بأفول الهوية/ الغيرية. بأفول عصر المحاكاة.[222]

الجمهور والتفاعلية

وسعت ثورة الاتصالات والمعلومات من فرص التفاعل والمشاركة أمام المتلقي/ المواطن،. هذه هذه التفاعلية التي أوحت إلى ربيع مروة بفكرة عرضه " ثورة مبكسلة" Pixlated Revolution والتي يناقش من خلالها الدور الذي لعبته تقنيات الهواتف المحمولة في الثورة السورية. وتتخذ التفاعلية أشكالاً وأنماطاً مختلفة منها مثلاً مشاركة الجمهور في عروض روبير لوباج lepage ، ولدرجة تفاعل الجمهور مع العرض من خلال الرسائل النصية القصيرة SMS.

الدراما التفاعلية:

وتتخذ الدراما التفاعلية مسماها بشكل أساسي من وجود الجمهور، فلا يمكن للتفاعل أن يحدث في غياب أطراف المعادلة : المؤدون والمتفرجون.

222- يوسف الريحاني في المسرح والوسائط- كتاب جماعي- منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة، طنجة، المغرب، 2012، ص 127





وعلى سبيل المثال قد تكون الحركة المسرحية والأداء التمثيلي في إحدى الميلودرامات مرسوماً بحيث "ينتزع" الممثل التصفيق من الجمهور بأداء مبالغ فيه، ونبرة تصاعدية متشنجة. فإذا لم يحصل الممثل على بغيته هذه لابد أن المؤدي/ العرض سوف يرتبك، وربما تنتابه الحيرة ويتأثر تركيزه نتيجة لسلوك الجمهور، ذلك لأن جمهور الليلة الماضية التهبت أكفه بالتصفيق. إنها دائرة مغلقة من الفعل والتوقع ورد الفعل بين الجمهور.

وإذا كانت الدراما سواء على شاشات السينما أو التلفزيون هي بحكم طبيعتها - أعمال "مغلقة" لا يلعب الجمهور فيها دوراً كبيراً، ويمكن إعادة إنتاجها إلى ما لا نهاية دون فارق يذكر بين العرض الأول والعرض الألف، فإن المسرح هو المكان الذي لا يتكرر الحدث فيه مرتين، فن هنا والآن.

وفي القرن العشرين ظهرت أشكال جديدة من الدراما التفاعلية بحيث نشأ المصطلح ليميز هذا النمط أو الأنماط الدرامية الجديدة عن أسلافها "المغلقة"، التي لا تسمح بأي تفاعل يذكر كالفيلم السينمائي والمسلسل التلفزيوني.

في هذه الفعاليات .. يُمنح المؤدون أوصافاً للشخصيات التي يؤدونها، ومنها يقومون بارتجال مشاهد مع المشاركين الآخرين. ومن خلال تقمص الأدوار يتفاعل الشخصيات حتى يتم حل أو تعقيد الصراع القائم في السيناريو.

إن المؤدين في الدراما التفاعلية لا يعلمون بالحل النهائي حتى يتوصلوا إليه من خلال لعب الأدوار، وفي العادة توجد بعض الأمور الفرعية التي يتعين على الشخصيات أن يقوموا بتحليلها واستبعادها قبل أن يتوصلوا إلى غاية المؤلف. (إن هذا الحل قد يكون مختلفاً تمام الاختلاف عن توقعات المؤلف)

وتستعير الدراما التفاعلية بعض الفرضيات المبكرة الخاصة بالدراما البيئية environmental ورغبتها في تحطيم الحائط الشفاف الذي يفصل الجمهور عن المؤدين، و تجعل المتفرج في مكان المؤدي- بينما تُبقي على أداء السرد.

أما سيناريوهات الدراما التفاعلية فهي شديدة التفصيل غالباً.



وهناك قدر كبير من التشابه بين الدراما التفاعلية بهذا المعنى والدراما البيئية بمفهوم ريشارد ششنر، فيما عدا أن المسرحية لم تعد موزعة بين الجمهور والعرض، فالجمهور هو المؤدي والممثل.
وهناك أيضاً تقاطعات مع تقنيات النظام المغلق الموجود في مسرح التلقائية والسيكودراما لمورينو Jacob Levy Moreno ، ومثل العروض المغلقة التي يؤدي فيها الممثل كمتفرج، باستثناء أنه بدلاً من الأداء من أجل التطهير والعلاج، يقوم المؤدون بالأداء من أجل المتعة، وبطبيعة الحال تظل هنالك بعض عناصر التطهير هنا ولكنها ليست ذات طبيعة علاجية.
إن المساهمين في الدراما التفاعلية لا يعتبرون أنهم يقومون بوظيفة نظرية، وإنما ينخرطون في هذا النشاط من أجل المتعة ليس إلا.
كانت الدراما التفاعلية موجودة بهذا المعنى منذ الستينيات وأوائل السبعينيات، بل منذ تاريخ أقدم من ذلك بكثير، فتحدثنا المؤرخة باربارا توشمان Tuchmann عن ألعاب كانت تتم في البلاط الفرنسي حيث كانت توزع فيها بطاقات عليها أوصاف لشخصيات معاصرة، ثم يلعب الحاضرون أدوار تلك الشخصيات، ولذلك فقد أطلق جوردون دين رئيس جمعية الأدب التفاعلي Interactive Literature Foundation على هذه الفعالية "فن جديد، لكنه ليس شكلاً فنياً جديداً"
ويقول بريان دافيد فيليبس مؤسس موقع الدراما التفاعلية www.interactivedramas.info إن مصطلح الدراما/ المسرح التفاعلي بدأت تستخدمه جماعات تقوم بالتجريب على المسرح الافتراضي الذي يقوم بالأداء فيه ممثلون أحياء في بيئات وأشياء يقوم الكمبيوتر ببنائها. كما أن مصطلح الدراما التفاعلية سوف يستخدمه المسرحيون الذين يبدعون هجيناً جديداً من الترفيه المعتمد على الكمبيوتر الذي يعتمد على مسرح وممثلين إلكترونيين.[223]
من الواضح أن الدراما التفاعلية بهذا المعنى تختلف اختلافاً بيناً عن أشكال التفاعل الرقمية. كما أسلفنا أمسى المتفرج بفضل التطورات

223 - Internet : Brian David Phillips, CRITICAL AND THEORETICAL PERSPECTIVES ON INTERACTIVE DRAMA, pdf version: http://www.interactivedramas.info/papers/phillipscritical.pdf





التقنية والظروف السياسية أكثر فاعلية وأكثر رغبة في التفاعل. ونستدل على ذلك بقدرة المواطن/ المتفرج وإقباله على التعبير عن رأيه من خلال برامج الهواء ، وصحافة المواطن الذي يمكنه أن يتحول في لحظة إلى مراسل صحفي وشاهد عيان وحيد لحدث باستخدام هاتفه الذكي. هام، الأمر الذي تحاول الصحافة التقليدية استغلاله تحت مسمى المواطن الصحفي .

التفاعلية هي شكل من أشكال الممارسة الديمقراطية .. أو التخلص من علاقة « القهر الدائمة » بين المسرح وجمهوره . بحيث يكون صوت الجمهور مسموعاً. وهذا ما أتاحته أشكال العرض الرقمي، من خلال شبكة الإنترنت والهواتف الذكية.

ثانياً: إشكالية الحضور في المسرح الرقمي: هنا والآن

هل بدأت التكنولوجيا في تغيير تعريف الفن نفسه؟ إن هناك بالفعل إمكانية أن تغير التكنولوجيا الوعي الإنساني نفسه، بحيث تجعل الفن كما نعرفه يغدو بالتدريج عتيقاً. باختصار، إلى أين تقودنا مستقبلية مارينيتي في نهاية المطاف؟

إيهاب حسن

إن الأعمال الفنية والبيئات الرقمية معنية بالعلاقات الممكنة بين الفضاء المادي والافتراضي، وما يميز بينهما هو التوازن بين العالمين والأساليب المستخدمة لترجمة أحد الفضائين إلى الآخر. بعض الأعمال الفنية تحاول أن تترجم سمات العالم الافتراضي إلى البيئة المادية، ،والبعض الآخر يحاول جاهداً أن يضع المادي على خارطة الافتراضي ، بينما البعض الثالث يهدف إلى صهر الفضائين معاً.

كريستيان باول

يُجمع الباحثون على أهمية عنصر الحضور في المسرح ففي المسرح تتبدى أهمية أن يتم الفعل الدرامي أمام أعيننا "هنا والآن" ولعل تعريف مارتن أسلن للدراما هو مثال جيد على الأهمية القصوى



لعنصر الحضور في المسرح، بمعنى الوجود المادي للمؤدين في فضاء العرض.[224] إن المسرح، حيث يتواجد المؤدون والمتفرجون في مكان واحد، هو المكان الوحيد الذي يتم فيه الفعل المسرحي، مما يجعل المسرح ممكناً.[225]

ولكن مع التطور التكنولوجي المتسارع صار الفصل بين مساحة العرض ومساحة التلقي ممكناً، أي أنه يمكن تلقي العمل الدرامي في العروض" المموسطة mediated " أو التي تتدخل فيها الوسائط إلى حد كبير - في مكان وزمان يختلفان عن ذلك الذي تم إنتاجهما فيه، أي أن فضاء العرض المسرحي لم يعد مساحة مشتركة بين المؤدي/ المؤدين والمتفرجين. والأمثلة على ذلك متعددة بتعدد الوسائط الدرامية الميكانيكية/ الإلكترونية كالفيلم السينمائي على سبيل المثال ، وكل أشكال البث التلفزيوني للمسرح سواء الإخراج المخصص للتلفزيون أو البث المباشر ، والدراما التلفزيونية، وبشكل جزئي الدراما الإذاعية. ،وأضيف إليها مؤخراً المسرح الرقمي Digital Theatre والمسرح الشبكي Online Theatre وغيرهما من الأشكال التي أنتجها التلاقح بين المسرح والوسائط الرقمية.

كما تقول إيمي بيترسن في كتابها الموسوم (المسرح في ثقافة وسائط متعددة) : إن آرتو و اللاحقين عليه في الستينيات مثل جوديث مولينا و جوليان بك وغيرهما اعتقدوا أن الحضور يكمن تحديداً في التخلص مما هو مصطنع. وتحدد شانتال بونتبريان Pontbriand الفرق بين الحضور الكلاسيكي والحضور ما بعد الحداثي، فالحضور ما بعد الحداثي لم يعد يعتمد على الوجود المادي، ولكنه يعتمد على القيمة الاستعراضية للعمل الفني، وتعدديته والقدرة على النفاذ إليه.

سوف نناقش هنا إشكالية الحضور في الأشكال المسرحية الرقمية مثل المسرح الشبكي Online Theatre : ماهيته، وهل يمكن أن يتحقق هذا الحضور بعيداً عن المسرح ؟ هل يمكن أن تتم التفاعلية

224- مارتن أسلن، مجال الدراما، ت. سباعي السيد، وزارة الثقافة، إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، القاهرة، 1991، ص.86

225- ويستخدم تعبير الحضور Presence أيضاً بمعنى مختلف، وهو قوة تأثير الممثل، وتركيزه العالي مما يجعل استجابته لرد فعل الجمهور أسرع.



والمشاركة في مسرح الوسائط الرقمية، وإن كان الأمر كذلك، فما هي أشكال التغذية الراجعة إن وجدت؟ وهل يمكن بالفعل أن يحل هذا الحضور محل الحضور الفعلي للمؤدين والمتفرجين في المكان والزمان الواحد؟

الحُضور في اللغة ُهو نقيض المَغيب والغَيْبة، حَضَرَ يَحْضُرُ حُضُوراً وحِضَارَةً ، وكان ذلك بِحَضْرةِ فلان وحِضْرَته وحُضْرَته وحَضَرِه ومَحْضَرِه، وكلَّمتُه بِحَضْرَةِ فلان وبمَحَضْرٍ منه أَي بِمَشْهَدٍ منه.[226] وهو بذلك مرتبط بالمثول في المكان، وبالمشهد أي المرأى. فالحضور مرتبط بالمثول في المكان وبالرؤية والمشاهدة رأي العين. الحضور حضور في الفضاء ،وفي الزمان. ومن هنا لابد أن ينظر إليه ضمن الفضاء المسرحي، وأيضاً يتعين علينا أن نقارب إشكالية الآنية والتفاعلية في أشكال المسرح الرقمي و"المموسط".

الفضاء المسرحي الكلاسيكي

لقد ارتبط المسرح منذ نشأته بغريزة التجمع والاحتفال ومن ثم كان من الطبيعي بل لعله كان من الضروري أن يجتمع في مكان وزمان واحد كل من المؤدين والمتفرجين. والفضاء المسرحي بمفهومه الكلاسيكي يتضمن مساحة واحدة للعرض والفرجة (الإنتاج والتلقي) على الرغم من تعدد أنماط المعمار المسرحي وما قد يصاحبه من اتصال أو انفصال بين طرفي العرض المسرحي.. ولأن المساحة مشتركة فهناك تماس وتقاطع بينهما بالضرورة.

وتقتضي التقاليد المسرحية أن يعبر الجمهور عن نفسه سواء بشكل إيجابي من خلال التصفيق وصيحات الاستحسان والوقوف لتحية المؤدين، أو ربما بشكل سلبي من خلال الاسترخاء في نوم عميق، أو حتى مغادرة المسرح. هناك أشكال عديدة من التفاعل، قد تصل إلى تدخل الجمهور في سير الحدث المسرحي ، نتيجة لجهله بتقاليد الفرجة المسرحية، مثلما كان يحدث في بدايات المسرح العربي، مثلاً عندما يتدخل أحد المتفرجين لحماية إحدى الممثلات من مضايقات زميلها الممثل.

226- معجم لسان العرب (نسخة إلكترونية)

انفصال العرض المسرحي عن فضاء المسرح

وعلى الرغم من أن العرض داخل فضاء المسرح هو الذي يخلق الفضاء المسرحي إلا أنهما منفصلان عن بعضهما بعضاً. وفي كل عرض يحدد الممثلون مساحتهم الخاصة من خلال الكلمة والحركة والإشارة، وبمساعدة الأدوات المسرحية والمشهد والإضاءة والمؤثرات السمعية وداخل هذه المساحة فقط يصبح للمسرحية امتداد حسي[227]

وفي مناقشته لأشكال التفكير الأسطورية يوضح كازيرر كيف ينظر إلى الفضاء المقدس وذلك بمنأى عن الفضاء اليومي وهو يشير إلى أن كلمة معبد نفسها دليل على الفصل بين الفضاء المقدس وذلك المدنس، وكونه مشتقاً من أصل يوناني يعني انفصال، ومن هنا فإن المعبد هو المكان المنفصل من أجل التكريس.[228]

لقد تطورت تقاليد الفرجة بتطور المدنية من الناحية المعمارية والعمرانية . ينقسم مسرح ديونيزوس وهو نموذج لمسارح أخرى كثيرة أقيمت بعد القرن الخامس في بلاد الإغريق ، إلى ثلاثة أجزاء رئيسية: خشبة مسرح منخفضة مع ستارة خلفية وأوركسترا ومكان جلوس المشاهدين الذي يشبه أصلاً المنحدر العشبي ، قد زود فيما بعد بمقاعد دائمة من الرخام.

النقطة الأهم هنا هي المركزية، فالمسرح مكان يمكن لمدينة كأثينا أن تأتي بأكملها لعبادة آلهة المسرح ديونسيس.

وكما يقول نايل و. سلاتر : على الرغم من أوجه الشبه في التركيب بينهما إلا أن الفضاء المسرحي يختلف عن الفضاء المقدس في ناحية واحدة هامة. إذ بينما كانت الشعائر محصورة تماماً في الفضاء المقدس، فإن الفضاء المسرحي يسمح للممثلين أن تكون لهم مداخلهم ومخارجهم. بمعنى آخر إن الفضاء المسرحي يمتد فيما وراء حدود منطقة التمثيل المنظورة.

ولكن دون تجاهل التمييز بينه وبين المسرح اليومي، فالشخصية التي تغادر الفضاء المسرحي المنظور ربما تكون ذاهبة إلى حجرة

227- جيمس ميردوند (محرر) الفضاء المسرحي، ترجمة د. محمد سيد وآخرون، مطبوعات وزارة الثقافة / مصر، 1996 ص 14

228- جيمس ميردوند (محرر) المرجع نفسه ، ص 17



أخرى لا يراها الجمهور لمقابلة شخصية أخرى أو ربما تعود إلى خشبة المسرح بعد إكمال رحلة طويلة.

التداخل بين العالم المسرحي والعالم الافتراضي والعالم الواقعي

إن كل هذه الأماكن الأخرى تؤدي خدمة هامة لامتداد الفضاء المسرحي حسب المسرحية فهي أماكن حقيقية تماماً بالرغم من أنها تبقى غير منظورة. يضيف الفضاء المسرحي الخارجي الذي تحدث فيه أفعال عظيمة كمثل اغتيال ماكبث لدنكان بعداً آخر إلى العرض، وبينما الفضاء المسرحي المنظور يكون داخل مساحة العرض المعطاة تماماً فإن الفضاء المسرحي الخارجي يمتد بعيداً بقدر ما يريده الكاتب المسرحي .

الفضاء المسرحي الخارجي يختلف عن العالم اليومي خارج المسرح. فالشخصية لا تخرج من المسرح متجهة إلى غرفة الملابس وإنما تتجه إلى مكان ما في الفضاء المسرحي الخارجي.

وفي السنوات الأخيرة نشأ تقليد مسرحي عام يتفق مع ما كان جمهور أثينا يستطيع مشاهدته، حيث ظل الدخول من الميناء أو السوق في المسرحية من الجانب الأيمن، والمجئ من بلدة مفتوحة من على يسار الجمهور. في التراجيديا الإغريقية كان هناك تساوق ما بين الفضاء الواقعي والفضاء المسرحي الخارجي، لكن هذا فقد دلالته في مراحل أخرى من تطور المسرح. وفي بدايات القرن الحادي والعشرين.

التكنولوجيا وخلق الفضاء العام Public Space

لقد تفتت الفضاء والمكان بفضل تقنيات الاتصال الرقمية، فأنت تستطيع أن تتواجد هنا وهناك في الوقت نفسه، وبذلك فأنت موجود في الولايات المتحدة في الصباح الباكر بينما توجد في الشرق الأوسط بعد الظهر. من المؤكد أن إحساس الفرد بالزمن والمكان قد اختلف كثيراً. وكما تقول إيمي جنسن : "إن ما يشكلنا في الأساس ككائنات مفكرة هو خبراتنا. والمشهد الثقافي والمكاني في القرنين العشرين والحادي والعشرين هو مزيج من وسائل الاتصال والتجارة وجمع المعلومات. ونسبة التجارب "المموسطة" إلى التجارب

الملموسة ترجح كفة التجارب "المموسطة" إلى حد كبير. بحكم التقنيات المتلاحقة والمتسارعة المستخدمة في توصيل الميديا، يمكن لشخص لديه عشر دقائق فقط أن يستمع إلى موسيقا من قارة أخرى، وأن يشاهد شوارع مدينة بعيدة، وأن يشارك في ثورة مسلحة في مجرة متخيلة، أو يمارس لعبة كرة قدم افتراضية مع أفضل لاعبي العالم في التاريخ. وبتلك الطريقة، تهيمن رسائل الميديا على الطريقة التي يقوم من خلالها الأفراد بتشكيل ووضع سياق لعالمهم. وهذا ينطبق بصفة خاصة على الطريقة التي تبني المجتمعات المعاصرة وفقاً لها الفضاء العام."[229]

المعمار السائل Liquid Architecture

وإذا كان مسرح ديونيزوس يمثل بالنسبة لسكان أثينا مركز المدينة، فقد فقدت هذه المركزية أهميتها، وتشظى مفهوم الفضاء المعاصر إلى عدد لا منته من النقاط الساخنة Hotspots. يناقش ماركوس نوفاك تقنيات الكمبيوتر والفضاء الافتراضي cyberspace من حيث المعمار المتميع ، السائل والمجرد، والذي لا يزال شكلاً مادياً من أشكال الفضاء ، ما يطلق عليه تسمية إحساس بالفضاء لكنه ليس جامداً في الزمن. وأمثلة ذلك يمكن أن نجدها في الفضاء الإلكتروني والفضاء الافتراضي، وتمثلات الفضاء ثلاثي الأبعاد، وليس مبنياً بالفعل، أو فضاءات متخيلة للمستقبل."[230]

في المجال السينمائي كانت التكنولوجيا الرقمية مؤثرة من خلال تدخلها في اقتصاديات الإنتاج السينمائي وخفضها كلفة الإنتاج، وبحكم القفزات الهائلة في التكنولوجيا وابتكار تقنية الجودة العالية أو High Definition HD لم يعد يمكن التفريق بين جودة الأفلام التقليدية (35 مم) والأفلام الرقمية، كما وفرت شبكة الإنترنت والشبكات الاجتماعية الإلكترونية مثل موقع Myspace و Facebook الدعاية الكافية للسينما الرقمية، وفي الوقت نفسه تمضي ابتكارات التكنولوجيا الرقمية قدماً من خلال آلات العرض السينمائي الرقمية،

229- Amy Peterson Jensen, Theatre in a Media Culture, McFarland, London., 2007, p 64

230- Steve Dixon, Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation (Leonardo Books), 2007, p. 395





وابتكار أجهزة المسرح المنزلي[231] Home Theatre والتلفزيون عالية الجودة، والمتقدمة تكنولوجيا إلى درجة عالية مما يسمح للمشاهد بأن يتحكم في وقت المشاهدة، وأجهزة الفيديو الرقمية المحمولة مثل ipad، التي تمكن المشاهد من تحميل الأفلام من شبكة الإنترنت نظير رسوم معينة. إن تجربة المشاهد أصبحت من الغنى والثراء لدرجة أن عراب السينما الرقمية المخرج جورج لوكاس تنبأ بأن الذهاب إلى السينما لن يصبح عادة في المستقبل، في إشارة واضحة إلى كل الإمكانات التكنولوجية الهائلة التي تتوفر في المنازل، والتي يوحي بها تعبير المسرح المنزلي. [232]

يحدث كل هذا في المجال السينمائي، لكن أياً من ذلك لا يمكن تطبيقه على المسرح، ببساطة لأننا سوف نصطدم بمقولة أساسية مؤداها أن المسرح جوهره التقاء الممثل الحي والجمهور في حيز مكاني واحد هنا والآن. هل هناك مسرح رقمي حقاً؟

وننتقل فوراً إلى مناقشة إشكالية الزمن. ومع أنه يمكننا الادعاء بسيولة الزمن أيضاً، إلا أن العنصر الحاسم هنا هو الطابع الآني للأداء.

وفي مثال متطرف قامت به دراسة لعروض الـ webcam الإباحية تبين أن السؤال الأهم في مثل هذا النوع من التواصل هو هل أنت معي؟؟ هل أنت على الخط Online؟؟ ويعطي الزبون أولوية كبرى لهذا الإحساس بالآنية. فالعرض يكتسب تأثيره عندما يتم الآن، بينما يعتبر التسجيل نوعاً من الغش والاحتيال. والطريف أن أهمية هذه النقطة كانت سبباً فيما يبدو في برامج مخصصة لبث صور مسجلة ومزيفة للشخص عوضاً عن صوره الحقيقية. لذلك فإن الاستجابة للطرف الآخر هي ما يثبت وجوده في الزمن الحقيقي Real Time. وينطبق هذا أكثر ما ينطبق على العروض التي تقدم في أماكن متباعدة TELEMATICS.

لقد ارتبط التلقي الوسائطي دائماً بأنه عملية سلبية تجري في اتجاه

231- هناك بعض الخلط في ترجمة التعبير، حيث يطلق على دور العرض السينمائي في الولايات المتحدة لفظة مسرح Theatre ربما لأن المسارح كانت تستخدم كدور للعرض السينمائي، وبالتالي فإن الترجمة الأصوب والأدق هي السينما المنزلية، وليس المسرح المنزلي. وهو تعبير يطلق على أجهزة عالية الجودة لاستقبال البث التلفزيوني.

232- Ibid, p. 396



واحد من المؤدين إلى الجمهور الكسول الذي يستلقي مسترخياً، يتلقى الصور المتلاحقة المنبعثة من الشاشة؟ هل يتعين علينا أن نعيد النظر إذاً في مقولة التلقي السلبي؟

أعتقد أنه يتعين علينا العودة إلى الجملة نفسها التي قالها إيهاب حسن : لقد بدأت التكنولوجيا في تغيير تعريف الفن نفسه؟ إن هناك بالفعل إمكانية أن تغير التكنولوجيا الوعي الإنساني نفسه، بحيث تجعل الفن كما نعرفه يغدو بالتدريج عتيقاً، وبحيث يمكن للحضور أن يتحول من حضور في المكان والزمان إلى حضور افتراضي عبر وسائط الاتصال التكنولوجية الرقمية، مع وجود إمكانية أكيدة للتفاعل والحوار بين صانعي العرض والجمهور





خاتمة



من خلال البحث في تطور التقنية الرقمية ، وظهور تقنيات جديدة في الاتصال عبر شبكة الإنترنت ، والهواتف المحمولة ، وقنوات الأقمار الاصطناعية، ونشوء أشكال جديدة من التعبير الأدبي والفني نتيجة لهذا التفاعل بين العرض المسرحي والوسائط الرقمية ، ممثلة في شبكة الإنترنت وبرمجيات الحاسب، والكاميرات الرقمية وشاشات العرض وأجهزة الاستشعار الحركي واللوني وتقنيات أشعة الليزر والهولوجرام Hologram وغيرها من التقنيات الرقمية ،ومن خلال تحليل نماذج من العروض المسرحية الرقمية ، ونصوص الهايبردراما وفن الإنترنت ، وعدد من التجارب العربية في هذا المجال، فقد توصلنا إلى عدة نتائج يمكن إجمالها فيما يلي:

- تعتبر تقنيات المعلومات والاتصالات والميديا محرك العولمة المعاصرة، وكان للتقدم المتسارع في تقنية المعلومات والاتصالات - فيما يعرف بثورة المعلومات - نتائجه و آثاره في العالم كله. وغيرت هذه التقنية بمنتجاتها وابتكاراتها المختلفة الكثير من المفاهيم التقليدية، حيث استطاعت الشركات العابرة للقارات ومؤسسات الميديا العملاقة أن تستغل هذه التقنية الجديدة لخدمة أهدافها الاقتصادية لخلق نمط إنساني عالمي يعرف باسم العولمة Globalization. فالشركات التجارية العملاقة في مجال الميديا والتكنولوجيا هي التي تضع نموذج الأسلوب السائد في الإنتاج والسلعة الثقافية. كونها تمتلك القدرة على تشكيل بل تغيير الاقتصاد الثقافي للنتاجات الفنية والتجارية الأخرى، بسبب وجودها الطاغي في العقل الثقافي الجمعي.
- نظراً لتأثيرها المتعاظم ، انعكست هذه الثورة التكنولوجية في كتابات الفلاسفة المعاصرين، فمثلاً عزا الفيلسوف الفرنسي بودريار Jean Baudrillard ، وهو أحد أهم الفلاسفة الذين كانت لهم تأملات في العالم الافتراضي والرقمي- "اختفاء الواقع" إلى حقيقة غياب العلاقة بين الدال والمدلول. وهذا ما حدث نتيجة





لفعالية الإعلام الذي حول كل الحياة الاجتماعية وكل الواقع إلى صورة يقدمها الإعلام. فما يقدمه الإعلام ليس الواقع كما هو، ولا هو صورة عنه، بل هو صورة ولدها الإعلام عن صورة أخرى هي بدورها مولدة منه. معنى ذلك أن كل الدلالة التي يقدمها الإعلام، وبالتالي معنى الواقع لا تعود مرجعيته في غير ذاته، هذا بينما تفترض الدلالة (المعنى) وجود علاقة بين دال ومدلول، بين رمز وما يرمز إليه. وعندما يكتفي الرمز بذاته، ويكون هو مرجعية نفسه، يصبح ما يدل عليه هذا الرمز من خارج الواقع، وبذلك يختفي الواقع ويظهر ما "فوق الواقع". لقد صار العالم صوراً منقولة عن صور وتحول إلى مجموعة من عمليات الاصطناع والصور بل وغابت الصلة أو العلاقة المرجعية بين العالم وبين أصل محدد، وهكذا ضاع مبدأ الواقع في متاهة المصطنعات (الصور) اللا متناهية المتخيلة والوهمية التي تروجها الميديا، وبذلك يفقد الواقع وجوده، ويصبح تلك النسخ المصطنعة رقمياً عبر أجهزة الكمبيوتر، وعليه فإننا نعيش الآن في عالم "فوق واعٍ" هو " العالم التكنولوجي الافتراضي." بكل ما يعنيه ذلك من إعادة تعريف لمفهومي الزمان والمكان التقليديين.

- كان لتقنية المعلومات والاتصالات أثرها الواضح في الفنون كما كان لها تأثيرها في وسائط الاتصال المختلفة. واستفادت الفنون المختلفة من هذه التقنية، محاولة توظيف إمكاناتها الإبداعية، فظهرت الفنون الرقمية المختلفة بدءاً من الأدب الرقمي. وأسهمت هذه التكنولوجيا في تغيير مكانة العمل الفني بقدرتها على استنساخ العمل الفني لعدد غير محدود من النسخ، وهكذا استطاعت وسائل الاتصال الحديثة أن تقضي تماماً على هذا الشعور شبه المقدس بالفنون، لأن الشعور بأصالة العمل الفني وفردانيته تضاءل إلى أدنى حد وفي الفنون البصرية تحديداً.
- استطاع المسرح الغربي أن يستوعب التقنيات الرقمية



الجديدة ويتفاعل معها ، ابتداءً بشبكة الإنترنت والروبوت وبرمجيات الكمبيوتر المختلفة . وتجلى هذا التفاعل سواء في عملية التخطيط الإبداعي (الرقص الرقمي) أو على المستوى التقني في إنتاج العرض المسرحي بشكل عام. مما يؤكد على أن المسرح فن وسائطي في الأساس. لقد أطلقت كلمة "مسرح على أشكال متعددة من التواصل عبر شبكة الإنترنت : من البريد الإلكتروني إلى المواقع الأدائية، من الألعاب الشبكية متعددة المستخدمين MUDs إلى السرديات التشعبية، ومن عروض فن الفيديو إلى العروض المسرحية التي تحدث في الفضاء التخيلي. ومع ذلك فالممثل الحي على خشبة المسرح، أو حتى الحي آنياً على شبكة الإنترنت Online هو شرط لتحقق مفهوم المسرح الرقمي.

وتظل تجارب المسرح الرقمي وقيمتها الجمالية والفنية مرهونة بشروطها الإبداعية وإمكانية أن تعبرعن قضايا الإنسان المعاصر، همومه وأحلامه وتطلعاته. أما هيمنة الجانب التقني بمعزل عن القضايا الاجتماعية والسياسية الآنية والملحة ، فإنه كفيل بأن يحولها إلى معرض تكنولوجي أو ساحة للألعاب الإلكترونية المسلية الفارغة من المعنى إن صح التعبير. لقد توصل الباحث إلى أن التجارب البارزة في مجال المسرح الرقمي مثل عرض (علاء الدين) Alaadin أو الآلة الحاسبة The Adding Machine نجحت لأنها استطاعت التعبير عن قضايا معاصرة مثل جدل الإنسان والتقنية، ذلك الذي يعيشه الناس في حياتهم اليومية ، وانسحاق هوية الإنسان أمام قسوة التقنية الجديدة وماكينة العولمة التي تسعى إلى نزع هويته وخصوصيته الثقافية واستبداله بالمواطن النمط. أما التجارب التي حاولت أن تسلي المتفرج بالتقنية وحدها فلم يكن لها أثر يذكر لأن التقنية وحدها لا تقدم فناً. ويتساءل الباحث عما إذا كان المسرح الرقمي سيضع نفسه في مكانة إبداعية رفيعة، أم سيظل يراوح مكانه؟ وهل يمكننا تخيل دراما إلكترونية تتطور إلى ما





هو أبعد من المتعة والتسلية الساحرة للوصول إلى تلك الطاقة والابتكار اللذين نربطهما دائماً بالفن؟

- استفادت الدراما الغربية من التقدم التقني الذي قاد إلى ظهور النص المترابط hypertext ، واستطاع الكاتب الأمريكي تشارلز ديمر أن يبرهن على إمكانية هذا الشكل الإبداعي من الدراما الرقمية من خلال مسرحياته، كما رأينا في تحليل نسخته الرقمية من مسرحية طائر البحر لأنطون تشيخوف.وتمكن في تجاربه الأخرى من إنجاز شكل جديد بالفعل يتيح للمتفرج قدراً أكبر من التفاعلية والمشاركة إذ يتعين على المتفرج أن يحدد ما يرغب في مشاهدته عندما تتفرع أحداث القصة ، كما رأينا عندما قام بكتابة مسرحيات تشعبية مثل قصر الموت Chateau de Mort تم عرضها في أماكن حقيقية مختلفة كساقية على نهر أو في منتجع بسيط أو بنك، أومطعم، أو حانة. بينما لم تستفد الدراما العربية – في حدود علمنا – بهذه التقنية بعد. أما الجهود التي يمكننا رصدها فتوقفت عند محاولات تحطيم الجدار الرابع وكسر الإيهام ، في إطار الشكل الدرامي التقليدي لإشراك المتفرج، وحثه على التفاعل مثل التجارب الدرامية التي استفادت من تقنيات المسرح الملحمي، لكنها بسبب طبيعتها الدرامية لم تسمح للمتفرج بالفعل بالمشاركة، وإنما اصطنعت هذه المشاركة والتفاعلية.
- استطاع عدد من المخرجين العرب أن يستفيدوا من إمكانات التقنية الرقمية ،وقاموا بدمجها بشكل موضوعي في عروضهم كما رأينا في أعمال ربيع مروة وحازم كمال الدين ويوسف الريحاني وغيرهم. وارتبطت هذه العروض بشروط إبداعية بعينها، فعلى سبيل المثال كانت الحنين إلى الوطن، الحاجة إلى التواصل مع وطنه العراق في لحظة تاريخية فاصلة، هي المدخل إلى قيام حازم كمال الدين باستخدام التقنية الرقمية وشبكة الإنترنت تحديداً في التواصل بين فنانين عراقيين وبلجيكيين، وذلك في تجربة مقهى بغداد الرقمية (2006)،



على الرغم من كل الصعوبات التقنية واللوجيستية المرتبطة بشبكة الإنترنت الرديئة في العراق، و الأوضاع الأمنية التي حالت دون اجتماع فنانين عراقيين في أحد المسارح. ثم عاد كمال الدين إلى المسرح الرقمي من جديد ليقدم عرض أورال (شفاهي)، حيث تفجر أشلاء شخصية ميثم حكايات عن الشعب العراقي بكل خصوصيته، وتقص مأساة الحرب والدمار، مستفيداً بطبيعة الحال من البنية التحتية في المسرح الأوروبي وتعاونه مع تقنيين متخصصين.

كما استطاع الفنان اللبناني ربيع مروة بتجربته الخاصة في الإبداع البصري وخبرته الطويلة بالعمل التلفزيوني التي دربته على استخدام الكاميرا والمونتاج وغيرها من التقنيات الرقمية أن يعبر عن مأساة الحرب الأهلية اللبنانية ، طارحاً شكلاً مسرحياً لا يخلو من الجدة والحداثة ، أطلق عليه اسم المحاضرة الأدائية Performative Lecture ، ربما في اعتراف منه بأنه يقدم شكلاً مختلفاً، "أدائياً" وليس بالضرورة مسرحياً. ففي "اختفاء موظف" يجلس مروة وسط الجمهور ، بينما تبث الشاشة صوراً لوجهه وهو يخاطب الجمهور من خلال كاميرا صغيرة وضعها أمامه، وفي النهاية يكتشف الجمهور أنه حتى أداء مروة "الحي" هذا كان مسجلاً. التقنية الرقمية كانت مناسبة جداً لأداء ربيع مروة في عرض "البحث عن موظف مفقود" لأنها كانت تتحدث عن أرشيفه الخاص الذي قام بجمعه إبان الحرب الأهلية اللبنانية، والذي حوله إلى أرشيف إلكتروني. أما في عرض ثورة مبكسلة Pixelated Revolution فقد حدثنا عن الدور الذي لعبته التقنية الرقمية، ولا سيما كاميرات الهواتف الجوالة الذكية في الثورة السورية على نظام بشار الأسد.

كما أفاد مختبر الفنان يوسف الريحاني في المغرب من تجربة النُصُب الفني Installation أو العمل الفني البصري الذي يقوم على المزج بين المؤدي الحي والعمل الفني التشكيلي في فراغ ثلاثي الأبعاد، فكانت تجاربه الجديدة مع دراما بيكيت التي توظف





التقنية الرقمية بصورة مبتكرة وإبداعية ، سواء في "يوسف قُل " وغيرها من أعمال بيكيت الدرامية التي كتبها أساساً للتلفزيون.
في الغالب وجد الفنان العربي في التقنية الرقمية شكلاً حداثياً يستطيع أن يثري خشبة المسرح وتجربة المشاهدة أو الفرجة، وأن يضيف إمكانات وطاقات تعبيرية جديدة إلى العرض المسرحي، وأن يستكشف ويجرب قدرة المتفرج العربي على الاستجابة له والتفاعل معه.
كما استفاد عدد آخر من العروض المسرحية بالتقنية الرقمية من خلال الاستعانة بصور الفيديو وشاشات العرض، لكن التقنية الرقمية هنا و بلغة السيمولوجيا تمثل كنظام علامات موازٍ أو ثانوي يتقاطع ويدعم مسار العلامات الأساسي، لكنه لا يلعب دوراً أساسياً في حد ذاته.

- ويتفق الباحث مع وجهة النظر القائلة إن علاقة المسرح العربي ما بعد الدراما بالتكنولوجيا هي لا تزال علاقة محدودة . ويمكن للباحث أن يستنتج أن معظم التجارب الرقمية العربية كانت ممكنة فقط بسبب الخبرة التقنية والفنية لأصحابها من خلال عملهم التلفزيوني والتشكيلي أو احتكاكهم بفنانين تقنيين في الغرب.

ونظراً لأن الأبنية المسرحية العربية بشكل عام تفتقر إلى متطلبات المسرح الرقمي من إمكانات لوجستية وبنية تحتية خاصة، كما أن هناك ندرة في الفنانين التقنيين المؤهلين والمدربين للتعامل مع هذه التقنيات المعقدة. إن التكنولوجيا في المسرح لا يمكن أن يكتب لها النجاح في غياب تقنيين مؤهلين تأهيلاً رفيع المستوى، و دون ممارستها بصورة مبدعة، و دون أن يتوفر لها المعمار المسرحي المناسب.

- تتسم التجارب في مجال العرض الرقمي بالتنوع الشديد سواء في موضوعاتها أو بؤرة تركيزها التقنية، وكما لاحظنا أن هناك العديد من الأشكال والتقنيات التي تتطلب وعياً بجمالياتها الجديدة، في ضوء مقولة "تلوث" أو "هجنة" المسرح من حيث



استيعابه للفنون وأشكال التعبير المختلفة. ومع ذلك فإن نجاح العرض المسرحي الرقمي ليس مرهوناً باستخدام أحدث التقنيات الرقمية ، وإنما بقدرته على التعبير الإبداعي عن قضايا الإنسان وهمومه الحياتية أو كما عبر عنها الفنان الرقمي نام جون بايك حين قال إن "القضية الحقيقية المتضمنة في " الفن والتكنولوجيا" لا تتمثل في صنع لعبة تكنولوجية أخرى وإنما في كيفية أنسنة التكنولوجيا والوسيط الإلكتروني الذي يتطور بسرعة خاطفة" (233)

- تطرقنا في الفصل الأخير من هذا الكتاب إلى إشكالية التلقي في المسرح الرقمي، محاولين التعرف على طبيعة عملية التلقي في عصرنا هذا الذي يسعى فيه المتفرج إلى الديمقراطية وحرية التعبير، من حيث استيعاب المتفرج للتقنية الرقمية وأثره عليها، ونعتقد أنه لا يزال المجال متسعاً لمزيد من البحث في هذه الإشكالية وتحديداً في تأثير تقنيات الاتصال على عملية التلقي، تطور العوامل المؤثرة في مزاج المتفرج وتركيزه، وخبرته بالتقاليد المسرحية، وطبيعة هذه التقاليد الجديدة في عالم متغير.



233- Quoted in Steve Dixon, p.183.





المصادر والمراجع



المصادر:

1. أنطون تشيخوف، الأعمال الكاملة، المجلد الرابع، المسرح، ترجمة أبو بكر يوسف، دار الشروق، 2009.
2. Charles Deemer, Seven Plays, Sextant Books, Portland,Oregon, USA, 2006.

المراجع العربية:

1. د. أحمد شرجي، المسرح العربي من الاستعارة إلى التقليد، دار ومكتبة عدنان، بغداد ، 2013.
2. د. أنطونيوس كرم، العرب أمام تحديات التكنولوجيا، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1982.
3. د. أنور عبد الملك، تغيير العالم، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ،الكويت ، 1985.
4. د. إياد إبراهيم الباوي، ، د. حافظ الشمري ، الأدب التفاعلي الرقمي ، الولادة وتغير الوسيط. كتاب إلكتروني. 2011.
5. إياد حسامي، إننا محكومون بالأمل، كتابات في المسرح، تحرير إياد حسامي، بيروت: دار الآداب للنشر والتوزيع، 2013.
6. زهير الكرمي. العلم ومشكلات الإنسان المعاصر. الكويت: عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، 1978.
7. سعيد يقطين، من النص إلى النص المترابط- مدخل إلى جماليات الإبداع التفاعلي. المركز الثقافي العربي، الدار البيضاء ، 2005.
8. كتاب جماعي: الفرجة والتنوع الثقافي، مقاربات متعددة الاختصاص. طنجة، المغرب: المركز الدولي لدراسات الفرجة، 2008.
9. كتاب جماعي، المسرح والوسائط، منشورات المركز الدولي لدراسات الفرجة ، طنجة، ، 2012.
10. د. محمد سمير الخطيب، مسرح في ثورة وثورة في مسرح.: إصدارات مؤسسة شباب الفنانين المستقلين ،القاهرة ، 2012.





11. د. نبيل علي، العرب وعصر المعلومات.: عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، أبريل 1994.
12. مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار. الإعلام الإلكتروني في مصر .. الواقع والتحديات. القاهرة، فبراير 2010.

المراجع المترجمة:

1. أرسطو. فن الشعر. ترجمة د. إبراهيم حمادة. مكتبة الأنجلو المصرية، – ترجمة د. إبراهيم حمادة- مكتبة الأنجلو المصرية، بدون تاريخ.
2. أستون، ألين وسافونا، جورج، المسرح والعلامات، ترجمة سباعي السيد. القاهرة : إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، وزارة الثقافة المصرية، 1996.
3. إسلن ، مارتن، مجال الدراما. ترجمة سباعي السيد. القاهرة: وزارة الثقافة، إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، 1991.
4. أوبرسفلد ،آن، مدرسة المتفرج- قراءة المسرح2،ترجمة د. حمادة إبراهيم- وآخرين. القاهرة: مركز اللغات والترجمة- أكاديمية الفنون، بدون تاريخ.
5. برونوفسكي، ج. ، ارتقاء الإنسان، عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت، مارس 1981.
6. بودريار، جان ، المصطنع والاصطناع ، ترجمة د. جوزيف عبد الله، المنظمة العربية للترجمة، بيروت ، 2008
7. بوكانان، آر إيه.، الآلة قوة وسلطة: التكنولوجيا والإنسان منذ القرن 17 حتى الوقت الحاضر، ترجمة د. شوقي جلال،سلسلة عالم المعرفة، إصدارات المجلس الوطني والفنون والآداب، الكويت، 2000.
8. بيتزو، أنطونيو، المسرح والعالم الرقمي – الممثلون والمشهد والجمهور، ترجمة د. أماني فوزي حبشي، وزارة الثقافة- إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي 19، القاهرة، ب ت.
9. بينيت، طوني وآخرون، معجم مصطلحات الثقافة والمجتمع،



ترجمة سعيد الغانمي، ، المنظمة العربية للترجمة، بيروت ، 2010.

10. تايلور، د. جون ج.، عقول المستقبل. ترجمة د. لطفي فطيم. المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، 1985.
11. توفلر، ألفين، تحول السلطة-المعرفة والثروة والعنف، على أعتاب القرن الواحد والعشرين، ترجمة لبنى الريدي. المجلد 1، القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب، 1995.
12. جايسكام ،جريج ، الفيديو والسينما على خشبة المسرح، ترجمة د. محمود كامل، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة، 2010 .
13. جيتس، بيل. المعلوماتية بعد الإنترنت - طريق المستقبل، ترجمة عبد السلام رضوان، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، مارس 1998.
14. دي دييغو، روسا وباثكيث، د.ليديا، التكنولوجيا والمسرح. ترجمة د. خالد سالم. القاهرة: إصدارات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي 19، ب.ت.
15. رامان سلدن ، النظرية الأدبية المعاصرة ، ترجمة وتقديم جابر عصفور، دار الفكر، القاهرة، 1991.
16. سكيينر، ب ف.، تكنولوجيا السلوك الإنساني. ترجمة د. عبد القادر يوسف، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، أغسطس 1980.
17. غاتشف، غيورغي، الوعي والفن. ترجمة د. نوفل نيوف.: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت ، 1990.
18. كان، هيرمان وآخرون، العلم بعد مائتي عام- الثورة العلمية التكنولوجية خلال القرنين القادمين. ترجمة شوقي جلال.: عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب ، الكويت ، يوليو 1982.
19. كيلش، د. فرانك، ثورة الإنفوميديا- الوسائط المعلوماتية كيف تغير عالمنا وحياتك. ترجمة حسام الدين زكريا.: عالم المعرفة – المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت ، 2000.





20. ليشته، جون ، خمسون مفكراً معاصراً: من البنيوية إلى ما بعد الحداثة، ترجمة د. فاتن البستاني، مراجعة محمد بدوي، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، 2008.
21. ميردوند، جيمس (محرر) الفضاء المسرحي، ترجمة د. محمد سيد وآخرين، مطبوعات وزارة الثقافة / مصر، 1996
22. هلتون، جوليان ، (محرر)، اتجاهات جديدة في المسرح، ترجمة د. أمين الرباط وسامح فكري، أكاديمية الفنون، القاهرة ، 1995.
23. هلتون، جوليان ، نظرية العرض المسرحي. ترجمة د. نهاد صليحة، منشورات مهرجان القاهرة الدولي للمسرح التجريبي، القاهرة، 1992.
24. هوبر، بول. نحو فهم للعولمة الثقافية. ترجمة طلعت الشايب، القاهرة: المركز القومي للترجمة، 2011.
25. وليامز ، رايموند. طرائق الحداثة – ضد المتوائمين الجدد. ترجمة فاروق عبد القادر. الكويت: سلسلة عالم المعرفة، 1990.

المراجع الأجنبية:

1. Adam Blatner, Interactive and Improvisational Drama, Varieties of Applied Theatre and Performance، iUniverse, Inc. ,2007.
2. Carolyn Handler Miller, Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment, Focal Press; 1 edition, 2004.
3. Chris Crawford- on Interactive Storytelling, New Riders Games , 2004.
4. David Porter, Internet Culture, Routledge; 1 edition ,1997.
5. Deemer, Charles, The Seagull Hyperdrama, A Play With Simultaneous Action Based On Chekhov’s The Seagull, Sextant Books, 2004.
6. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance، Performance Art, and Installation (Leonardo Books)
7. Digital Practices: Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology, Palgrave, New York، 2007.
8. Ditney W. Moore, The Emperor Virtual Clothes: The Naked



Truth About Internet Culture, Algonquin Books, 1 edition 1995.

9. Frank Popper- Art of the Electronic Age- Thames & Hudson,New Ed edition (May 1997)
10. George P. Landow, Hypertext 3.0: Critical Theory And New Media In An Era Of Globalization, Johns Hopkins UP, 2006.
11. Gerard Goggin, Cell Phone Culture: Mobile Technology In Everyday Life.2002
12. Greet Lovink، Dark Fiber: Tracking Critical Internet Culture, The MIT Press, New Ed edition (2003)
13. Helen Freshwater, theatre & Audience, palgrave Macmillan, New York, 2009
14. Jakob Nielsen, Multimedia And Hypertext: The Internet And Beyond, Morgan Kaufmann, San Francisco, 1995.
15. Matthew Causey, Theatre And Performance In Digital Culture: From Simulation To Embeddeness, Routledge; 1 edition (December 4, 2006)
16. Peg C. Neuhauserr, Ray Bender, Kirk L. Stromt, Culture. Com: Building Corporate Culture In The Connected Workplace، Wiley, 1 edition (2000)
17. Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity
18. Richard Butsch, The Citizen Audience, crowds, publics and individuals، Routledge, New York, 2008
19. Robert M Shields (Editor), Cultures of the Internet: Virtual Spaces، Real Histories, Living Bodies, Sage Publications Ltd (August 22, 1996)
20. Sita Popat, Invisible Connections, Dance, Choreography And Internet Community (Innovation In Art And Design) Routledge, 1 edition (December 16، 2005)
21. Theodor H. Nelson, The Literary Machines, Mindful Press, 1993.
22. Thomas J. Misa , Leonardo to the Internet, Technology and Culture from the Renaissance to the Present (Johns Hopkins Studies in the History of Technology) The Johns Hopkins University Press (March 8, 2004)
23.





الدوريات الأجنبية

1. Journal of Interactive Drama, 2006- 2007
2. Recombinant Theatre and Digital Resistance, Critical Art Ensemble, The Drama Review, 44.4 Winter 2000.

شبكة الإنترنت

1. د. محمد حسين حبيب. فيس بوك تقانة المسرح الرقمي. 2011.

http://elaph.com/Web/Culture/2011643575/4/.html#sthash.UTsN9B2f.dpuf.

2. المسرح المعاصر والتقنيات الحديثة ، الجاف، د. فاضل ، إيلاف،

102009/3/: http://elaph.com/Web/Culture/2009417199/3/.htm

3. الثورة الرقمية- ستيفن آشر- مقال منشور على شبكة الإنترنت www.usinfo.state.gov

4. Brian David Phillips, Critical and Theoretical Perspectives On Interactive Drama, pdf version: http://www.interactivedramas.info/papers/phillipscritical.pdf
5. Arab social Media Report, Mohammed Bin Rashid School of Government, 6th Edition, June 2014: http://www.arabsocialmediareport.com/home/index.aspx

6. موقع الفرقة المنتجة لعرض هامنت :

Http://Www.Hambule.Co.Uk/Hamnet/H1log.Htm#Recruit

7. Deemer, C, Hyperdrama & Virtual Development. Theatre Central Presents، 1, (3) [Online] Chapel Hill, NC، ibiblio, Available at http://www.ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm
8. Essential Facts About The Computer And Video Game Industry, Entertainment Software Association, 2013, Http://Www.Theesa.Com/Facts/Pdfs/Esa_Ef_2013.Pdf

Http://Www.Interactivestory.Net/

9. Michael Mateas Andrew Stern, Architecture, Authorial Idioms And Early Observations of The Interactive Drama Façade,December 5,

Http://Ra.Adm.Cs.Cmu.Edu/Anon/2002/CMU-CS-02198-.Pdf 2002



المحتويات




الهيئة العربية للمسرح
Arab Theatre Institute



من خلال تفاعل الوسائط الرقمية مع العرض المسرحي يمكن أن نعدد أنماطاً كثيرة من العروض المسرحية الرقمية ، حصرها الباحث ستيف ديكسون فيما يلي:

1. الواقع الافتراضي.
2. الرقص الرقمي وتطورات البرمجيات.
3. القرين الرقمي - الأجساد الافتراضية- الروبوت.
4. المعمار السائل- الشذرات fractures الخاصة بالموقع site- specific.
5. البُعديات telematics :ربط فضاءات العرض البعيدة.
6. العرض أون لاين (على الهواء من الفضاء السيبيري).
7. المسرح في الفضاء التخيلي.
8. التفاعلية Interactivity .

وسوف يقوم الباحث فيها بدراسة بعض النماذج التي تقترب من المسرح الرقمي للتعرف على طبيعة العرض وكيفية توظيفها للتكنولوجيا الرقمية، ومدى نجاحها في ذلك.

الهيئة العربية للمسرح
Arab Theatre Institute
www.atitheatre.ae
e-m : gsata@eim.ae
Tel. : +971 6 52 40 800
Fax : +971 6 52 40 770
P.O.B. : 71 222 Sharjah
United Arab Emirates


ISBN 978-9948-419-49-5
2018